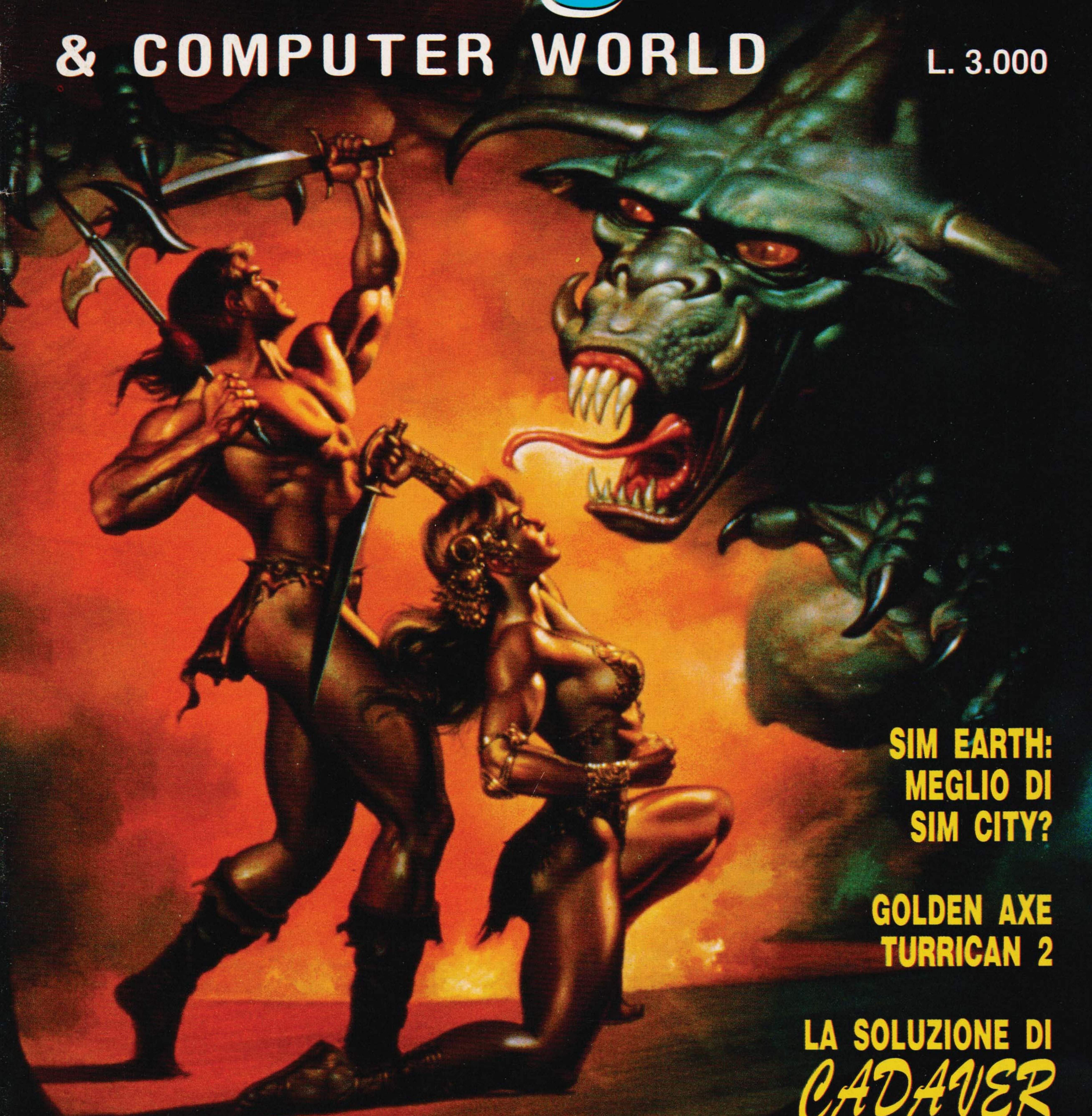
L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!

15 GENNAIO - ANNO IV N. 1 - 1991 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000



SIM EARTH: MEGLIO DI SIM CITY?

GOLDEN AXE
TURRICAN 2

LA SOLUZIONE DI *CADAVER*

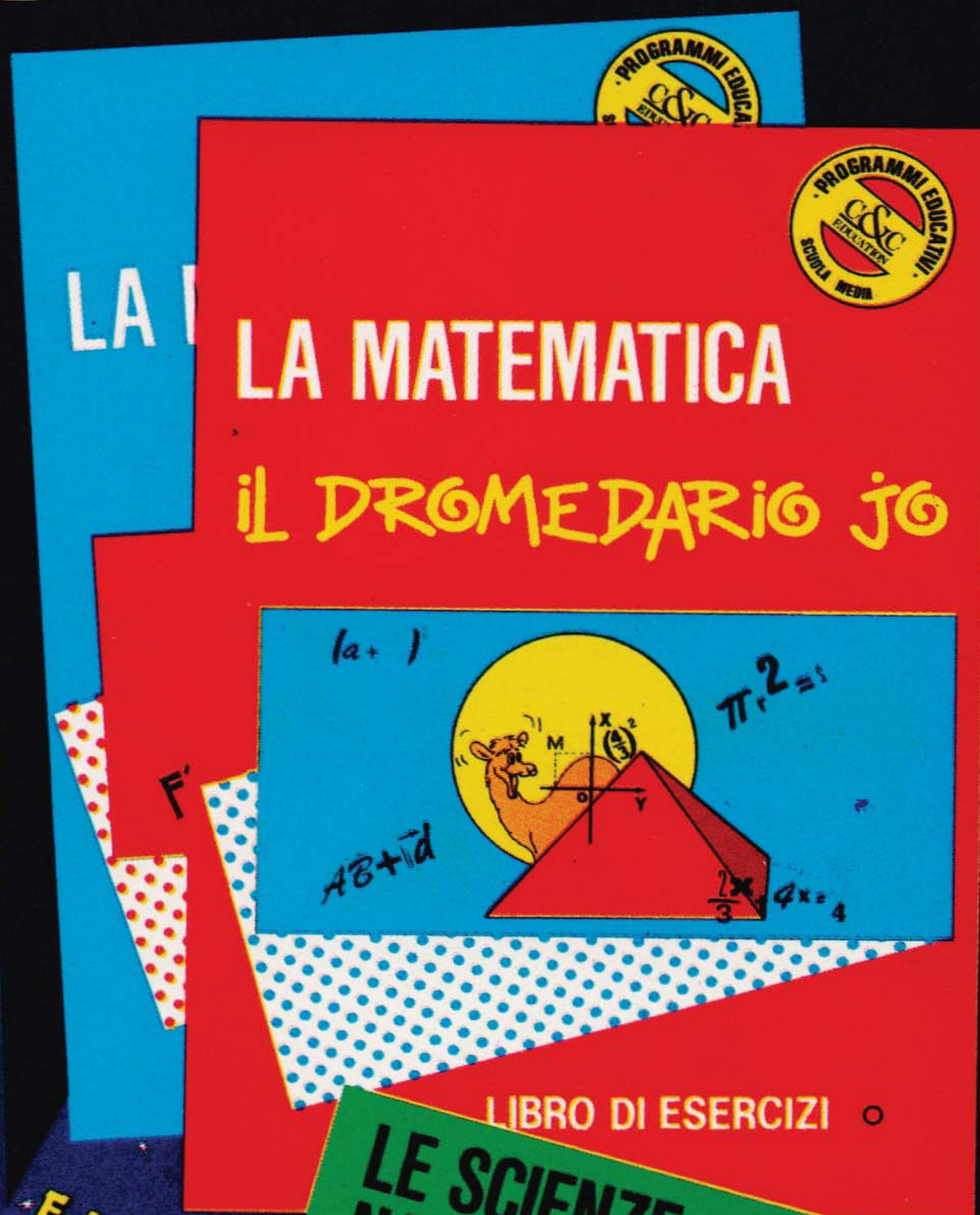
LA VGA STATE OF THE ART PER TUTTI GLI UTENTI MS/DOS

A TUTTA MANETTA: PROVA SUI MIGLIORI JOYSTICK IN COMMERCIO!

CAMBIA IDEA SUL TUO COMPUTER!









PER IMPARARE DIVERTENDOTI...
PER DIVERTIRTI IMPARANDO...

EDUCATIVI C.T.O.



Disponibile per:
PC e AMIGA

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 **- Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% In copertina: DRAGON WARS by EA

SOMMARIO

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91

COVERT ACTION è il nuovo "Operation Stealth" realizzato, a sorpresa, dalla MICROPROSE. Da sempre "etichettata" come Simulation Software House, la casa di Tetbury si dimostra comunque abilissima nel proporci una intricatissima missione di spionaggio dove dimensioni tattiche e adventure si miscelano ottimamente a sezioni arcade. COVERT ACTION sarà presto disponibile per IBM PC con compatibilità per VGA e Sound Blaster o Roland.

Sulla scia degli attualissimi STAR CONTROL e SUPREMACY. la EA produce HARD NOVA, un classico, ma rivoluzionario, strategy game e di chiara impostazione spaziale. Al comando di un team di esplorazione avveniristico, potremo visitare anche gli angoli più remoti di moltissime galassie, affrontando scontri stellari con numerosissime razze aliene belligeranti. HARD NOVA vuol fare l'occhiolino anche allo stupendo WING COMMANDER: riuscirà a batterlo nella prima ed annunciata versione per IBM PC con grafica VGA a 256 colori e colonna sonora Sound Blaster o Roland?

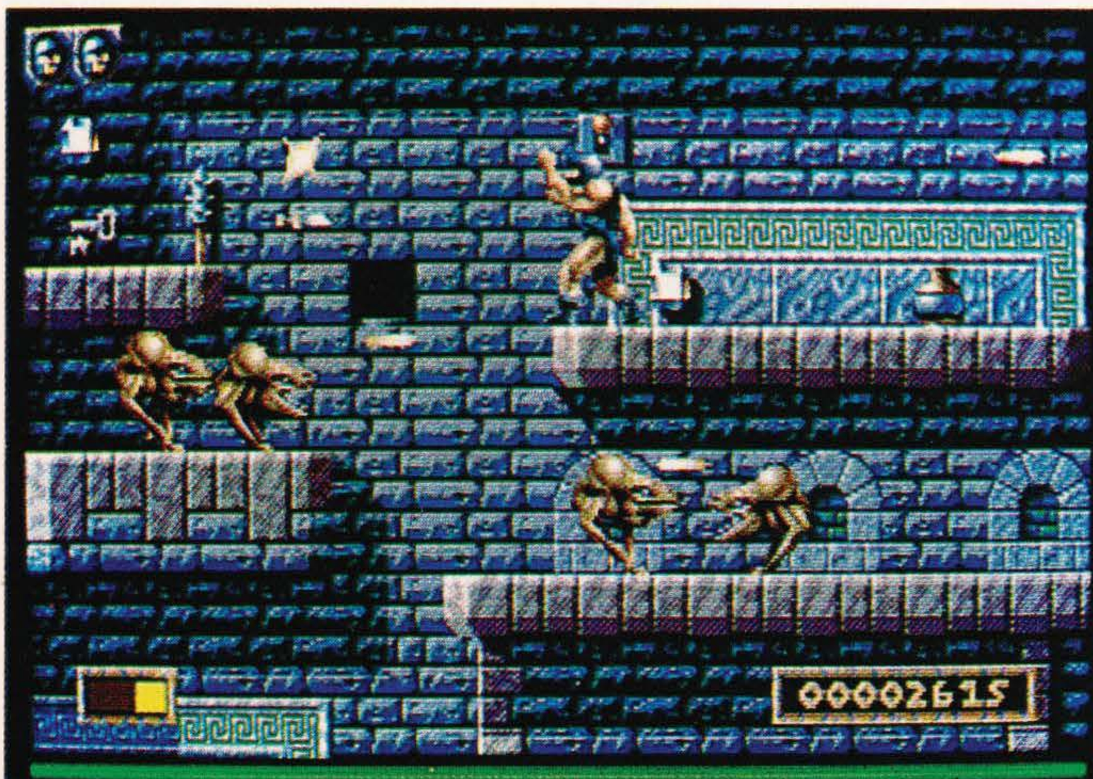
GODS è il nuovo gioco dei mitici BITMAP BROTHERS, eccezionalmente riunitisi sotto l'egida della loro neonata software house, denominata RENEGADE. Infastiditi da numerosi problemi economico-organizzativi sorti in seno alla MIRRORSOFT, da sempre "sponsor" ufficiale delle loro produzioni, i terribili fratellini del software hanno creato questo stupendo platform game senza dubbio in grado di far tremare molte altre case più blasonate.

Prestissimo per Amiga con 256 colori su schermo "at once"!!!

ARMOUR GEDDON è il nuovo, strabiliante battle-game tutto tridimensionale targato, indovinate un po', PSYGNOSYS. La prolifica software house di Liverpool se ne esce infatti con un nuovo game tutto simulato che sposa felicemente le classiche ambientazioni vincenti di BATTLE COMMAND, STELLAR 7 VGA, MATRIX MARAUDERS, VOYAGER E FIGHTER BOMBER.

Come al solito non viene dimenticata la fase strategica che gestisce ed influenza da vicino questo ennesimo conflitto post-atomico che sfrutta persino un pizzico di vero ray-tracing per offrirci un'esperienza di gioco altamente eclatante: un nuovo YEP! per Amiga e Atari ST?!





Il meglio dei Bitmap Brothers: Gods!



Gli 007 Microprose alla riscossa in Covert Action

THE HUNT FOR RED OCTOBER è finalmente diventato un videogame (per la seconda volta, a dire il vero - vi ricordate della Argus Press?!). Ad opera della Grandslam ci ritroviamo dunque a rivivere le mitiche gesta di Ramius-Bond-Connery impegnato, questa volta, in uno shoot'em up sviluppato su più livelli.

Prestò disponibile per Atari ST, Amiga, CBM64/128 ed IBM PC.

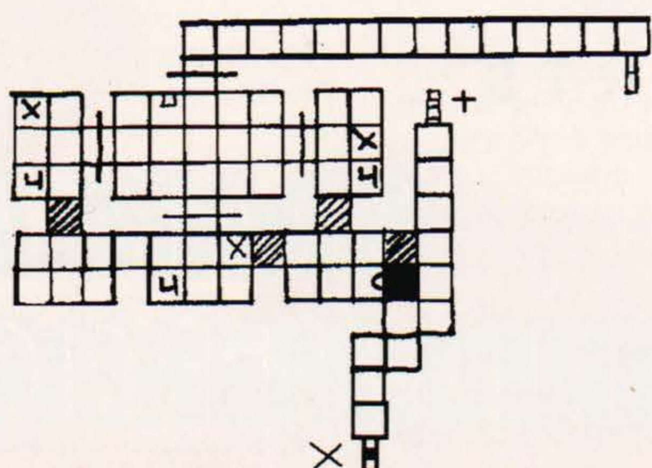
Pioggia, neve, tempeste, bufere di sabbia, vento, voce e consigli del navigatore, guida di giorno e di notte, opzione per accendere fanali e tergicristalli, tutto questo ed altro ancora nel nuovo, entusiasmante gioco di guida targato GREMLINS.

Si tratta di CELICA GT RALLY, creato là dove finisce l'ormai mitico RAC LOMBARD RALLY della MANDARIN.

La stessa tecnica di animazione e la stessa giocabilità di LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE sposata felicemente ad una furibonda simulazione rallystica su Atari ST/E ed Amiga.

Spett. Redazione, volevo prima di tutto complimentarvi per la vostra interessante rivista che ho recentemente scoperto grazie a copie omaggio presso il negozio in cui mi rifornisco di giochi e affini. Complimenti.
Vado ora a tediarvi con alcuni interrogativi:
1) Per Chaos Strikes Back nel numero 22 al quesito N.1 di Danilo e tutto OK per la grata ma come si apre?
E per chi ha perso la lente esistono alternative?
2) In Corbun la porta in basso sulla sinistra è apribile per chi arriva da sinistra?
3) Da DDD seguendo la via di KU, si scende ad un livello con una stanza con 3 grate da cui si entra in una stanza con un drago e passaggio segreto. Dove ci troviamo sulle vostre mappe? Non esistono vie di uscita per non tornare indietro?
4) Sono appassionato di giochi di simulazione, (la SSI e GARY GRISBI i miei idoli) giochi come "Carrier Force"," Kampgruppe", "Mech Brigade e simili che ho già avuto per Atari 800 XL non sono reperibili per ST? Grazie per la pazienza.
GIANLUCA MODENA

Caro Gianluca, ti risponde Mirko in persona:
1) La grata si apre in questo modo: avrai notato l'abbondanza di scheletri; uno di loro ti servirà per alzare la grata. Devi sospingere uno scheletro dunque davanti alla grata, fare un passo a sinistra e schiacciare il bottone che aziona il transporter (davanti alla grata). Il risultato di questa azione è il teletrasporto dello scheletro al di là della grata con la conseguente apertura della stessa. Per chi ha perso la lente possono essere usati altri oggetti.
2) No. Se ho ben capito a quale porta ti riferisci.
3) Eccoti in dettaglio la stanza dei draghi nella mappa qui acclusa. Questa fa sempre parte della via al corbum di Ku. Non esiste la possibilità di uscire. Bisogna per forza tornare al D.D.D.
4) Purtroppo no, almeno nel nostro paese!



Gentile redazione di VG&CW innanzi tutto vorrei complimentarmi con la vostra rivista. Io ho acquistato "AMOS". Purtroppo mio malgrado mi sono accorto che il manuale è totalmente in inglese. Io questa lingua non la conosco e tradurre l'intero manuale con un vocabolario mi sembra una cosa troppo complessa. In poche parole la mia richiesta e questa: esiste il manuale in italiano? Se esiste a chi posso rivolgermi per l'acquisto? E quando mi verrà a costare ancora? Spero che pubblichiate questa lettera in quanto non credo che io sia l'unico ad avere questo problema, anche per evitare di finire al "neuro" per pazzia per ever tentato di tradurre il manuale con un vocabolario.
CIAO PICCO GAETANO VICENZA

Caro Gaetano, la risposta è ahimè no; non esiste nessuna traduzione del corposo manuale di istruzioni dell'AMOS. Probabilmente apparirà su VG&CW una guida completa in italiano, proprio come già accade per lo STOS. Abbi Fede! Ciao!

Carissimi redattori di VG&CW chi vi scrive è un ragazzo di 14 anni di nome Filippo. Sono un appassionato lettore della vostra rivista e sono un irriducibile sessantaquattrista.
Voglio porvi i seguenti quesiti:
1)Esiste "Beachvolley" per il C64?
2) Qual'è il miglior floppy per il C64?
39 Perchè non ampliate la pagina "Consigli, Trucchi e Strategie?
Ora vi saluto e vi faccio i complimenti per la vostra rivista.
FILIPPO LARUSI ROMA

Caro Filippo,
1) Sì e costa 25.000 (disco)
2) Tutti. Ce ne sono di tutte le marche e di tutti i prezzi.
3) Signorsì!
Grazie dei complimenti! Ciao!

Carissima redazione, mi chiamo Michele e ho 14 anni ho letto i testi mitologici del prode Ugolax, li trovo assai pittoreschi, tuttavia oserei chiedere al nostro beneamino di mutar il suo latino in italiano, anche antico, che ci è assai più comprensibile a noi "illetterati" (senza offesa a l'altrui persona che non conosca la lingua originale) che tuttavia lo seguiamo e rileghiamo le sue opere in volumi biblici. Antiche lingue a parte devo porre qualche quesito a te redattore che rispondi agli scrittori:
1) Essendo io un grande appassionato di Role-Plaing Fantasy, ti prego di citarmi tutti i giochi in questo stile, validi, oltre CHAMPIONS OF KRYNN, per AMIGA e IBM (con buona grafica VGA e non per quest'ultimo).
2) Mi piacciono molto anche NINJA i arti marziali varie, quindi, per favore, potresti indicarmi i migliori anche in questo campo sui computers sopra indicati?
Con quest'ultima domanda mi congedo e vi faccio o miei migliori complimenti, per la redazione e per l'ottimo metodo di illustrare i programmi.
MICHELE FRANCESCHINI CAVRIAGO (RE)

Caro Messer Michele,
1) Dragon Strike, Pool Of Radiance, Curse Of The Azure Bond, Hillsfar (tutti SSI), la trilogia di The Bard's Tale (EA), Lord Of The Rings e Fountain Of Dreams (EA), Dragon Wars (EA), Legend Of Faerghal (Rainbow Arts).
2) Ninja Warrior (Virgin), Ninja Spirit (Activision), The Last Ninja (System 3), Teenage Mutant Ninja Turtles (Image Works -quest'ultimo è proprio pazzo!).
Grazie per i complimenti!

Illustre redazione di VG&CW, sono un ragazzo di 13 anni e come tutti gli altri sono un fanatico del computer. Ho da poco comperato un C64 ma prima possedevo un MSX64, anche se non mi permetteva di trovare giochi molto famosi. Come nel mio vecchio computer finisco ogni videogioco che mi capita sottotiro; purtroppo questo mio primato personale è ostacolato dai giochi di strategia di cui la lunghezza bestiale mi impedisce di terminarlo.
A questo proposito vi vorrei chiedere un consiglio: è possibile lasciare una partita non finita e continuarla il giorno dopo?
Le altre domande che vosglio porvi sono:
1) Esiste una versione per il C64 di SHADOW OF THE BEAST e SHADOW OF THE BEAST II? E SIMON'S QUEST?
2) Mi potreste consigliare un buon gioco di Basket?
3) Grizor (o Combat) della Ocean, esiste anche per il C64?
4) C'è ancora in commercio GAUNTLET e GAUNTLET II per C64? Quest'ultimo l'ho per MSX ma non riesce a caricarmelo!!)
Spero mi diate una risposta soprattutto per Gauntlet perchè i primi videogiochi non si scordano mai!!!
GIONATA DAL FARRA BIANZE' (VC)

Caro Gionata,
nei giochi di strategia solitamente viene sempre inclusa un'opzione di salvataggio della partite in corso. Consulta dunque attentamente il manuale!
1) No, di nessun titolo!
2) Basket Manager Simulmondo
3) Sì, ma sarà molto difficile da trovare in quanto è vecchio di qualche anno. Telefona, per maggiori informazioni, alla Leader di Varese che lo importa - tel.: 0332 / 212255
4) Sì, probabilmente in qualche vecchia compilation. Anche per questo gioco "che non si dimentica" telefona alla Leader.
Ciao!!

Spett.le redazione, chi vi scrive è un neo possessore di un AMIGA 500 e ho scoperto con entusiasmo il mondo dei videogames. Alcuni amici mi hanno consigliato la vostra rivista che considero bellissima e di grande utilità per chi come me sta muovendo i primi passi nel mondo del software. Volevo farvi alcune domande:
1) Esiste qualche trucco per avere vite infinite di Indy Last Crusade?
2) Wings è il migliore simulatore di battaglia aerea ambientato in quell'epoca?
3) Qual'è il miglior negozio di programmi a Torino?
Vi saluto e vi faccio i complimenti per la rivista.
PAOLO PONZETTO TORINO

Caro Paolo,
1) Sì. Digita il tuo nome, negli high score, come SILLYMAN e stai un po' a vedere cosa succede!
2) Sì, fintantochè non usciranno Knights Of The Sky (Microprose) e The Red Baron (Sierra).
3) Non lo sappiamo: noi viviamo a Milano!
Ciao!

Carissima redazione ho appe-

na finito di leggere l'ultimo numero di novembre e non vedo l'ora che le world News diventino tante recensioni. Ma bando ai complimenti e veniamo al sodo. Essendo un videogiocatore non abillissimo, sono veramente felice di poter usufruire dei vostri "aiuti" per poter finire un gioco. Diciamolo, se anche per una volta non si riesce a districarsi nei meandri di un dannato videogame si comincia a sognarlo anche di notte. Quindi anche se non riesco a capire come si possano trovare dei Cheat così complicati, voglio contribuire nel mio piccolo con alcuni trucchetti: SWORD OF SODAN: per vite infinite basta non scrivere niente quando vuole il nome negli HIGH e premere enter ogni volta che si preme F1 una vita in più, F8 livello successivo. In KICK OFF 2 quando si tira un rigore cercate di tirarlo centralmente quasi sempre sarà goal. Quando invece dovrete pararlo, appena il calciatore avversario ha tirato premete il tasto p di pausa e studiate la situazione, a seconda della direzione del pallone agirete di conseguenza. Le squadre più forti tirano sempre molto angolato. Spero tanto di avere aiutato.
Dopo i consigli le domande:
1) Nella caverna del crociato qualunque coppa prenda Indy ci lascia sempre la pelle. Cosa devo fare? Ricomprarlo?
2) E' mai stata pubblicata la versione per Amiga del mitico HYPER OLIMPIC e dei seguenti giochi: YIE AR KUNG FU, ENDURO RACER, GREEN BERET, 1942.
3) Qual'è il miglior videogame di atletica leggera?
4) Ho visto lo stupendo SILENT SERVICE II, a quando la conversione per la mia "povera carcassa"? Sarà possibile?
In ultimo una proposta. Che ne direste di pubblicare un'antologia di videogame? Così da aiutare i neofiti che si sono persi qualche titolo importante e non sanno nemmeno se esiste.
Il vostro GAT (il CAN non è a casa).
P.S. Posseggo un' Amiga 500 espanso.

Carissimo "Silvestro",
1) No, compra il numero della nostra rivista dove appare la soluzione completa e seguila passo, passo. Se il problema sussiste, non può essere che causato dal programma (probabilmente la versione tradotta in italiano dalla SC), che presenta moltissimi BUG! Che ci vuoi fare?!
2) Per Amiga esiste solo 1942 Battlewhawk che viene distribuito dalla Leader a 49.000 lire. (Tel.: 0332 / 212255).
3) Summer Games (Epix), Winter Games (Epix), Summer Olympics (Tynesoft)
4) Silent Service II sarà convertito per il tuo "catenaccio" entro due o tre mesi.
Per quanto riguarda l'antologia qualcosa sta già bollendo in pentola: chi vivrà vedrà! Ciao, anzi, MIAOOOO!

Carissima redazione di VG&CW sono un vostro recente fan. Complimenti pr la rivista, sempre completa e molto ben curata. Avrei alcune domande da farvi:
1) Potreste darmi qualche aiuto con Mechwarrior?
2) Anch'io posseggo Avventura nel castello della Hi-tech però sono piuttosto indietro , dove si trova la pergamena, e come si usa?
A cosa serve la formula magica, dove si usa?
Grazie un miliardo BONGIOVANNI FABIO TORINO

1) Per Mechwarrior stiamo compilando un'apposita guida che apparirà prestissimo.
2) La soluzione completa di Avventura Nel Castello appare proprio in questo numero! Prego un bilione, ciao!

Cari amici di VG&CW è la prima volta che vi scrivo e voglio innanzitutto farvi i complimenti per la rivista che compro fedelmente dai primi numeri. Mi chiamo Alessio Riccitelli ho 15 anni e sono un felicissimo possessore di un ATARI ST e di un SEGA MEGADRIVE.
Passiamo ora alle domande:
1) Come si fa per superare il primo quadro a Nightbreed?
2) Mica sapete qualche trucco per superare il demonio Ron al gioco North Star Ken II?
3) Esiste Test Drive II per Atari ST?
4) Quando uscirà Dragon's Lair e Space Ace per Sega Megadrive?
5) Perchè non recensite giochi per Sega Megadrive?
Vi prego di pubblicare la mia lettera e vi ringrazio anticipatamente per le risposte.
RICCITELLI ALESSIO VASTO

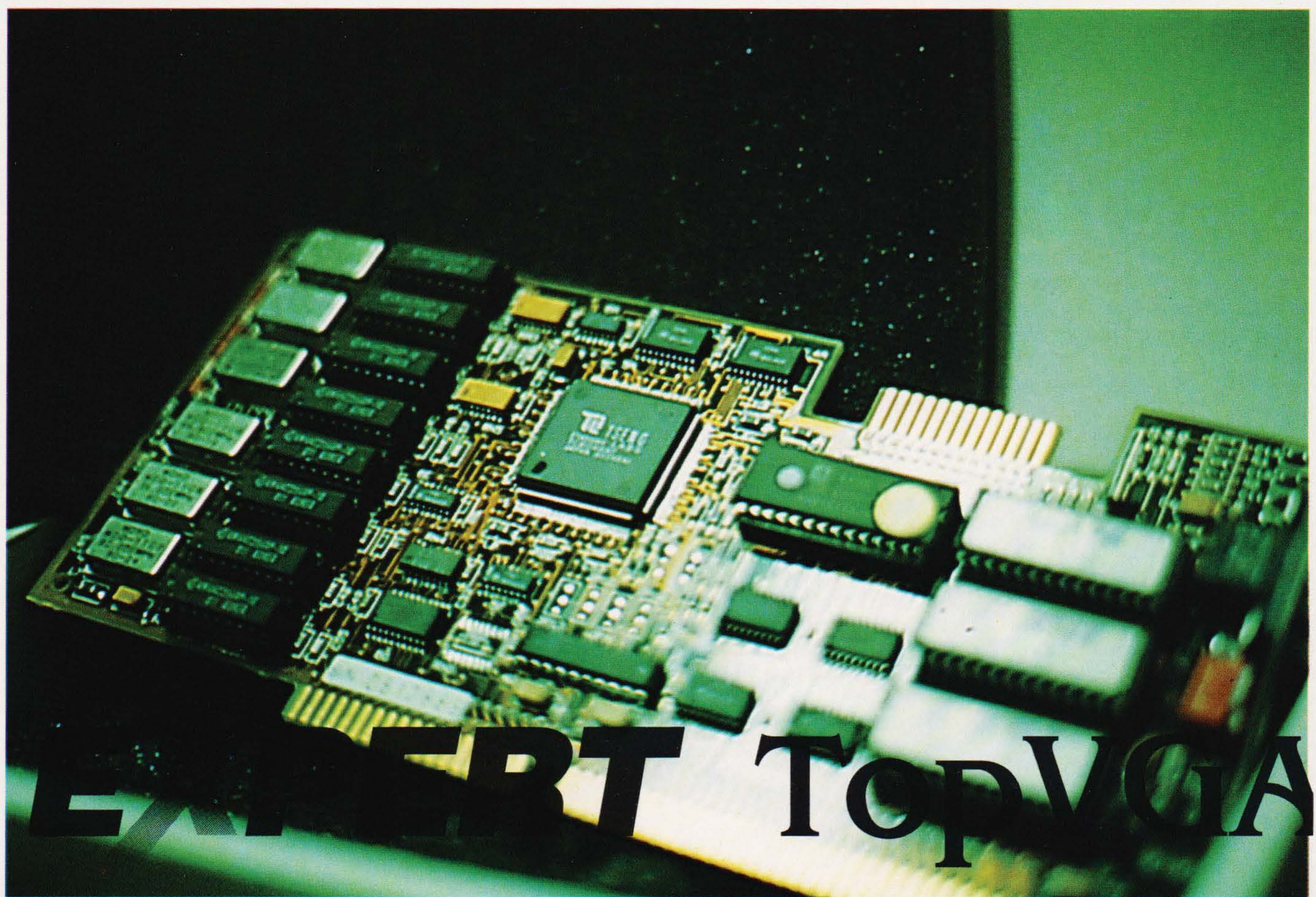
Caro Alessio,
1) Rimani sintonizzato (anche perchè il tuo quesito è abbastanza generico): sul prossimo numero ci sarà la guida completa alla risoluzione di Nightbreed, comprare per credere!
2) Purtroppo no!
3) E' appena uscito!
4) Forse mai!
5) Perchè le console non ci piacciono, il software costa troppo ed è difficilmente reperibile, il livello di interazione è limitatissimo. E poi, c'è l'Amiga: forse non vi basta?!
Ci risentiamo sul prossimo numero con Nightbreed, O.K.?!

Gent.ma Redazione, è la prima volta che vi scrivo e lo faccio innanzitutto per farvi i complimenti per le vostre recensioni, obiettive e chiare.
Possiedo un Amiga 500 e sono un appassionato di Adventures games come "Indy", "It came from The Desert", "Champions of Krynn" e "Police Quest II". A proposito di quest'ultimo, vi sarei eternamente grato se poteste pubblicare o inviarmi la soluzione. Be' c'è un altro piacere che vorrei chiedervi, mi potreste consigliare un bell'Adventure che non si troppo complicato e che abbia una bella grafica?? (Non uno di quelli già citati sopra).
Se posso darvi un consiglio proverei ad inserire nella vostra rivista più sugli Adventures.
Aspettando una vostra prossima risposta mi complimento ancora e vi porgo distinti saluti.
LATTANZI PAOLO MACERATA

Caro Paolo, la soluzione completa di Police Quest II è apparsa sul numero 10 dell'ottobre 1989; se lo vuoi potrai ordinare come arretrato telefonandoci in redazione. Per quanto riguarda il tuo secondo quesito possiamo consigliarti l'Elvira Mistress Of The Dark (Accolade) ti imminente pubblicazione o The Secret Of Monkey Island (Lucasfilm). Le recensioni delle adventure sono relative alla pubblicazione e alla reperibilità di queste ultime.
Ciao!

Gentilissima redazione di VG&CW, il vostro affezionato vegetale ha deciso di tornare a scrivervi per avere qualche chiarimento riguardo all'ormai mitico AMOS, che sono ormai deciso a reperire
in versione originale.
Infatti, anche se questo prodotto viene osannato da tutti, non sono riuscito ancora a capire se è da giudicare "molto potente" o "relativamente molto potente". Intendo dire: con questo pacchetto che la Mandarin Software ci ha gentilmente messo a disposizione, è possibile creare giochi di qualità paragonabile a quella di Klax, Double Dragon II, World cup '90, ecc. almeno dopo averli compilati con l'apposito pacchetto "Amos Compiler" di prossima pubblicazione?
Inoltre sarei felice di vedere sulla vostra rivista un corso di Amos tale e quale a quello che già da parecchi numeri state tenendo riguardo allo Stos, perchè ho notato che tra i due linguaggi sussistono varie differenze, e siccome è già presente nei vostri Hard Disks da tempo...
Avrei però da farvi anche un piccolo rimprovero:in passato ci avevate promesso che vi sareste presentati a noi lettori apertamente, ma ancora non l'avevate fatto; cosa aspettate?
Bene, penso sia giunto il momento di salutarci; spero che le mie domande non vengano ignorate (daltronde vi ringrazio per la gentilezza che avete dimostrato nel rispondere alle mie altre lettere), perchè riguardano argomenti di comune interesse con molti altri lettori. Cordialmente vostro
PERA alias Davide Lucchesi MONTESE

Caro "vegetale" Davide (come soprannome ci sembra un po' autolesionista!), l'AMOS è, proprio come dici tu, relativamente potente. Giochi come Double Dragon o, se vogliamo, Powermonger e Golden Axe questo pacchetto della Mandarin proprio se li scorda. Non dimenticare tuttavia che l'AMOS viene presentato ed inteso come potente tool di programmazione per chi di programmazione proprio non se ne vuole intendere neanche un po'. Chi non risica non rosica allora, non ti pare?!
La guida esclusiva sull'AMOS è già in fase di preparazione (e nei nostri hard disk), ci vuole solo un pizzico di pazienza.
Non sono sicuro che gradiresti vedere pubblicate le foto dei nostri volti imbruttiti e deformati da tante ore passate davanti a shoot'em up ad eltre "mostruosità" simili che ci hanno ridotto al rango di video-dipendenti allo stadio terminale! Se ci spieghi per filo e per segno il motivo del soprannome "pera" può darsi che qualcuno possa furtivamente scattare un'istantanea dei "dungeon" dove lavoriamo (in compagnia di mostri, goblin ed altre "amenità" del genere!) e dare in pasto al ludibrio pubblico tale scempio!
Rimaniamo dunque in attesa della tua prima mossa! Ciao!!



EXPERT TopVGA

Proprio in questi giorni ci é capitato di provare e finalmente possedere una tra le schede più capaci ed ecomiche del settore IBM PC e compatibili. Infatti stiamo parlando dell'ultimissima VGA con 1024 Kb che finalmente é in grado di dare al vostro computer una risoluzione più ampia anche con 256 colori! La scheda in questione é la EXPERT TOPVGA CON ET4000 TSENG che possiede le seguenti risoluzioni:

320 X 200 256 COLORI
640 X 480 256 COLORI
800 X 600 256 COLORI
1024 X 768 256 COLORI

Resta sottointeso che esiste la compatibilità anche in monocromatico o a 16 colori in tutte le risoluzioni fin qui descritte.

La scheda é compatibile con tutti i monitor multifrequenza in circolazione ed inoltre é compatibile anche con l'ultimo monitor IBM in commercio: l'8514.

Non ci addentriamo molto nel descrivere tecnicamente la scheda ma parliamo invece della prova da noi effettuata.

Sono le 10.00 del mattino ed in ufficio ci sono circa 20 gradi ormai siamo in inverno, l'umidità é nella media stagionale e fuori c'é un po' di nebbia (ai fini dell'installazione non c'entra niente, pero' sembra di immedesimarsi almeno un po' con le prove fatte su riviste di altri settori).

Il computer su cui abbiamo effettuato la prova é un 80386 con un clock di 25Mhz e un monitor multifrequenza da 14 pollici.

L'installazione é molto semplice dopo aver inserito nella motherboard la scheda, é sufficiente collegare il monitor e accendere il computer per trovarsi immediatamente pronti ad interagire.

La scheda viene vista dal computer immediatamente durante il normale controllo di configurazione iniziale, la prima cosa che viene visualizzata é proprio la scritta della presenza di 1Mb sulla scheda grafica.

All'apparire del cursore bisogna installare le utility di funzionamento della scheda che sono nel dischetto n.1 nell'apposita directory. Il metodo di installazione delle utility è molto semplice ed anche autoguidato.

All'interno di questa directory abbiamo trovato alcuni file .sys che occorrono per velocizzare e rendere più efficiente il computer. I File in questione sono Fastbios.sys e Eansi.sys che dovranno essere inseriti nel file config.sys di sistema.

Il Fastbios.sys consente di aumentare la velocità di gestione dati dello schermo di almeno il 50%.

Oltre ai file appena visionati, abbiamo trovato anche altre opzioni molto interessanti, la prima fa visualizzare la vera possibilità di lavoro della scheda é il file VDIAG.EXE che effettua un controllo su tutte le risoluzioni a cui abbiamo fatto riferimento in precedenza.

Un altro file abbastanza importante é il DMODE che consente di modificare la risoluzione anche per la fase testo con conseguente variazione di spazio-parole che possono essere inserite all'interno dello schermo.

Il VMODE invece ci farà installare lo schermo anche in modalità EGA, CGA, HERCULES E MDA

Nei due dischetti che corredano la scheda esistono anche driver specifichi per i tool più importanti in ambiente Ms/Dos e sono:

AUTOCAD
GEM VERS. 2.2
GEM VERS 3.0-3.1
LOTUS
SYMPHONY
VENTURA PUBLISHER VERS. 1.1 E 2.0
WORDSTAR 4.0
WORDPERFECT
WINDOWS 386 & 3.0

Per dovere di cronaca abbiamo provato i driver per Ventura e per Windows 3.0.

Per quanto concerne il Ventura siamo riusciti ad utilizzare il nostro comunissimo monitor ad una risoluzione di 1024 x 768 a 16 colori (questi purtroppo sono i soli gestibili dal ventura!) ed é aumentata notevolmente la capacità del computer di far vedere anche il testo più piccolo senza il più piccolo sfarfallio.

Per quanto riguarda invece il Windows 3.0 abbiamo avuto qualche problema per installare i driver video che non possono essere caricati una volta installato il programma, ma possono essere usati solo rinstallando windows da capo e inserendo nel disco 1 il file Setup.inf contenuto nel disco 2 della scheda

(esistono problemi per la versione italiana in quanto alcuni file della versione inglese non sono riproposti nella versione made in Italy, bisognerà modificare il file setup.inf contenuto nel disco della scheda togliendo i file che non occorrono!).
Eseguita l'installazione, Windows 3.0 sfrutta appieno le capacità della scheda in quanto ci visualizza i 1024 X 768 a 256 colori.
I problemi li abbiamo avuti quando abbiamo cercato di caricare gli altri programmi che normalmente girano con la scheda Vga a 512 Kb. La scheda Expert TopVga non é compatibile con i driver Enhanced dei programmi che prima giravano con la ex Vga a 512 Kb infatti la prova da noi eseguita con Colorix e con De luxe Paint Enhanced é stata un completo fallimento.
Con il Colorix non veniva visualizzata l'intera immagine ed inoltre non era possibile utilizzare nessun settaggio compatibile con i 512Kb mentre invece nella bassa risoluzione 320 X 200 256 colori ecc (cioé le configurazioni per la MCGA o VGA 256Kb) il programma funzionava egregiamente.
Rimanendo sempre nel Colorix abbiamo quindi effettuato una prova della risoluzione a cui potevamo accedere con il file RIXINFO.EXE. I dati riportati da questo programma dicevano che la scheda aveva una sbagliata locazione di memoria e quindi sconsigliava l'utilizzo dei driver ad alta risoluzione VGA.
Il De Luxe Paint Enh. non avendo routine particolari non funzionava con nessuna scheda inserita per la alta risoluzione.
Non contenti però dei risultati abbiamo fatto un'ennesimo tentativo abbiamo estratto due ram da 256 K dalla scheda e quindi abbiamo provato a far funzionare il Colorix.
Sorpresa delle sorprese, il programma funzionava egregiamente caricava le immagini ma andava leggermente in crash quando si trattava di modificarle. Con questa semplice prova abbiamo constatato che il problema sostanziale è proprio la locazione della memoria della scheda che con 1024 Kb si alloca in punti diversi da quelli della sua sorellina inferiore.
Un altro tool grafico che abbiamo preso in seria considerazione per la nostra prova é il Paintbrush Plus IV. Questo contrariamente ai suoi predecessori possedeva un driver video molto particolare che consentiva di poter utilizzare il monitor 8514 dell'IBM.
Come abbiamo detto in precedenza, la scheda TopVga consente una totale compatibilità con l'8514 e non solo, infatti esiste sull'apposito dischetto Utility anche l'emulatore 8514 fatto dalla Rix Software. Abbiamo innanzitutto creato una directory é abbiamo installato il file Rixai8 che ha la peculiarità di rendere compatibile il vostro monitor multisync anche con il formato visto da un 8514.
Tutto questo ha comportato finalmente il funzionamento di un tool grafico dalle grandi caratteristiche con la scheda a 1024 X 768 con 256 colori oppure a 640 X 480 sempre con 256 colori.
Per concludere questa prova casalinga della scheda Expert possiamo trarre questa conclusione.
Con pochi soldi spesi si riescono ad ottenere veramente dei grossi risultati, l'ottima compatibilità con il Windows e il Paintbrush Plus IV (oltre agli altri su menzionati) danno già un buon grado di compatibilità con degli ottimi tool grafici quindi che aspettate a comprarvela!!!.

Val. Globale: 9

TOPVGA EXPERT É IN VENDITA AL PREZZO DI LIT. **335.000** DALLA MEGABYTE DI DESENZANO DEL GARDA

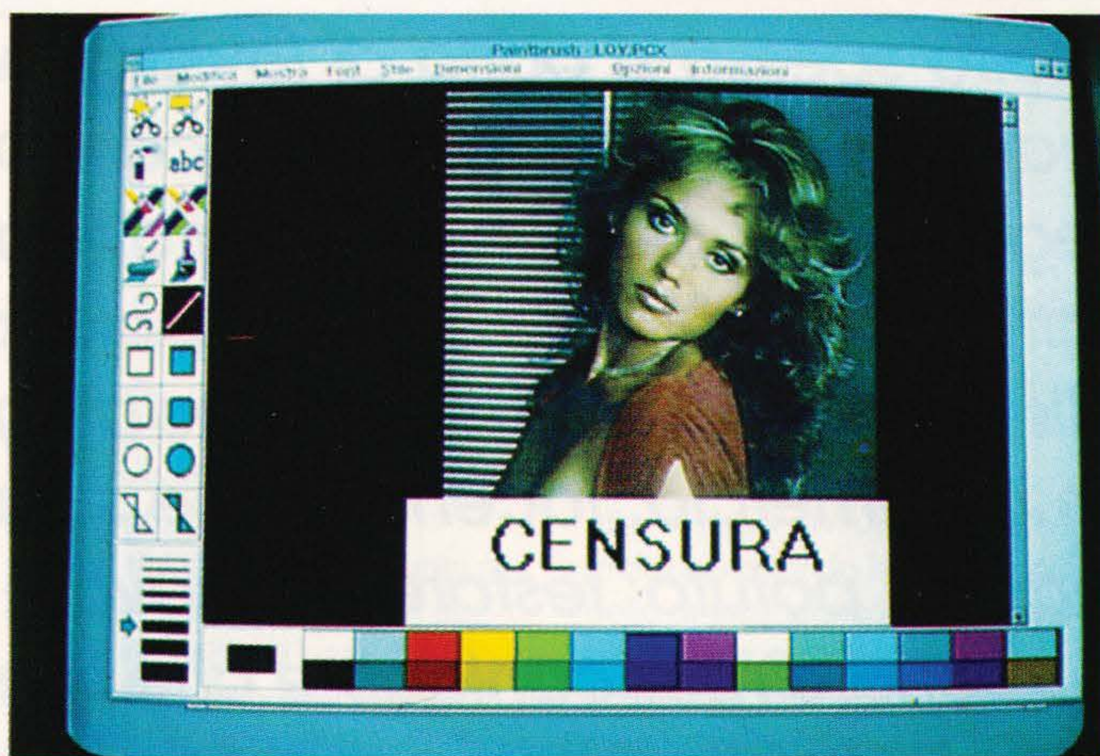
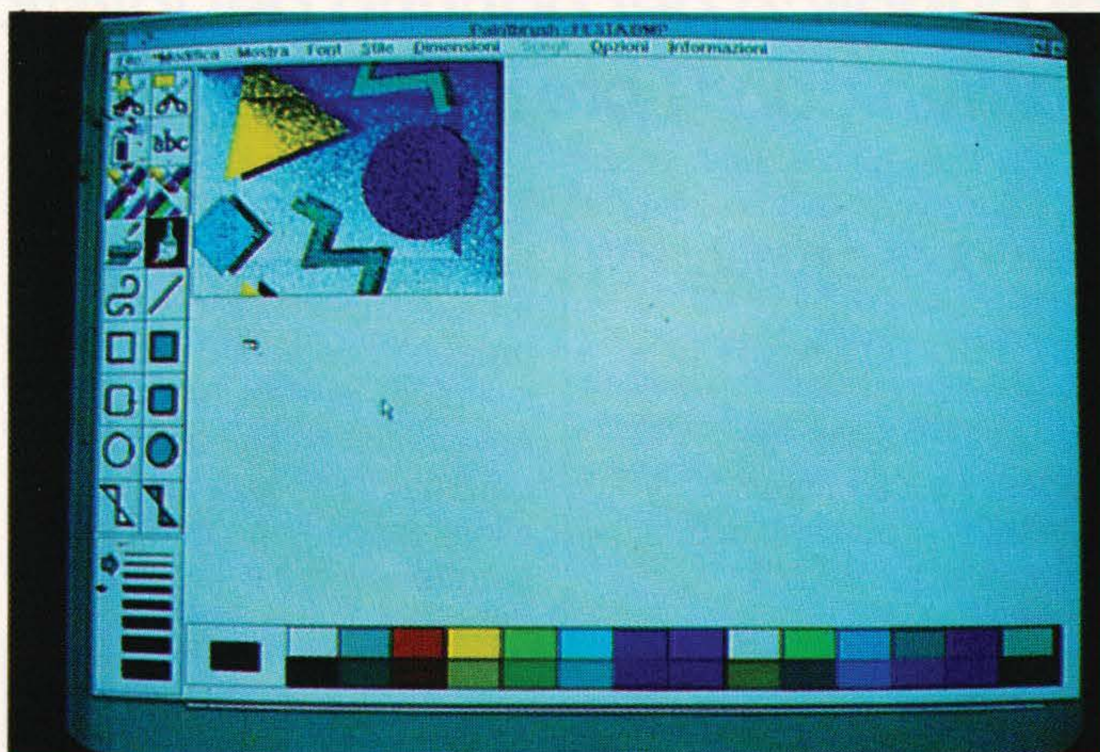
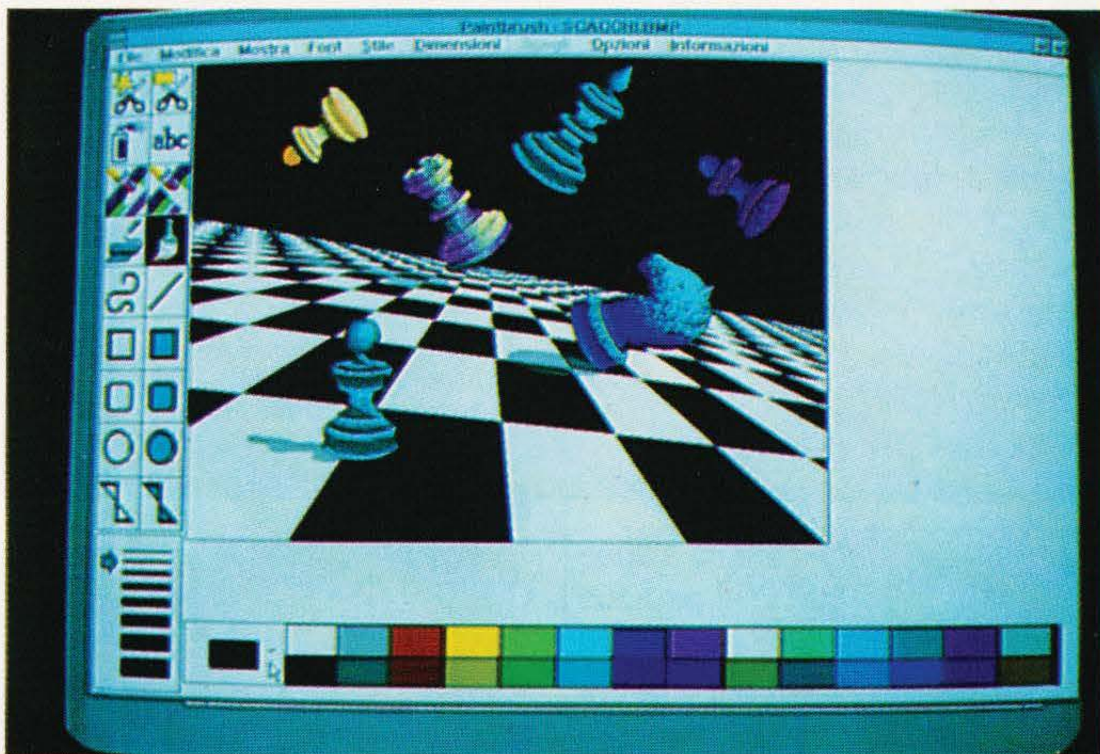
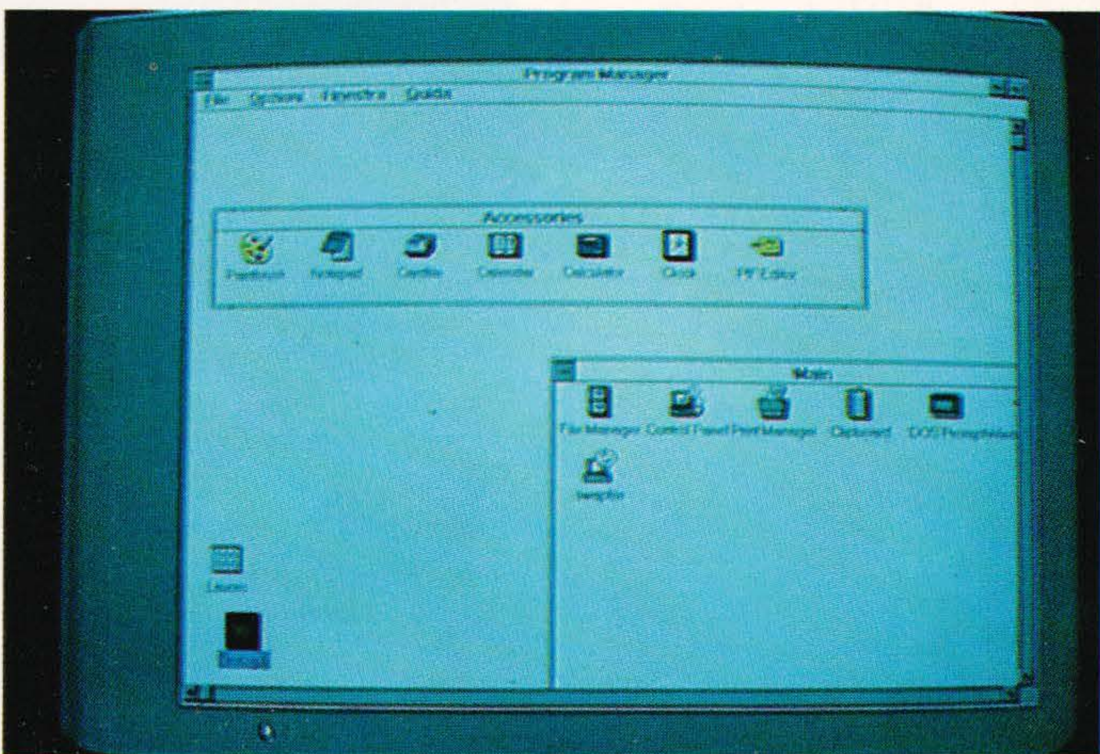


Immagine digitalizzata e vista con Paintbrush


Immagine bitmap per Paintbrush


Immagine bitmap per Paintbrush


Windows 3.00 con risoluzione 1024 X 768

Molto spesso si parla di joystick, videogame in grado di "spaccarli", videosmanettoni, e via dicendo. Si crea dunque una specie di leggenda che aleggia, parallelamente al mondo del software da intrattenimento, sulle "manopole" per giocare. Ci sembra dunque utile dissipare un po' di nebbia che aleggia da sempre sui moltissimi modelli in commercio, facendo luce sui prototipi migliori che i nostri esperti hanno potuto testare e provare fino al massimo della resistenza (umana e meccanica!) e che sono dunque in grado di consigliarvi.
N.B.: Dato che ogni negoziante può stabilire un proprio costo di vendita al pubblico per ognuno dei joystick presentati, non siamo in grado di comunicarvi i prezzi esatti.

COMMODORE TURBO PROFI
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

CARATTERISTICHE TECNICHE: 8 micro switches / 4 pulsanti di fuoco / controllo autofire / 4 ventose.
COMPATIBILITA': Atari, Commodore, console.

PROVA SU STRADA: Il Turbo Profi, vero fiore all'occhiello della gamma Commodore, è un joystick allo stesso tempo robusto e versatile. Elegante nel design tipicamente "spaziale", presenta una lunga impugnatura anatomica che prevede, alla sommità, due comodi e grossi pulsanti di fuoco. Sulla base ne troviamo altri due, comodissimi anche per i mancini, affiancati dal selettore dell'autofire assistito da un piccolo led rosso luminoso. Non mancano le quattro utilissime ventose che lo fissano stabilmente a quasi tutte le superfici lisce. La presenza degli otto micro switch gli conferisce una notevolissima sensibilità e gamma di risposta anche se allo stesso tempo questa caratteristica è il suo punto debole; il Turbo Profi risulta infatti particolarmente delicato nell'ottica di brusche e violente sollecitazioni, tipiche degli shoot'em up e dei giochi di guida.
GIUDIZIO: Un joystick bello da vedere e da usare, particolarmente adatto per chi "pensa" giocando e non si limita a distruggere alieni su alieni per ore ed ore.

VOTO: 8

COMPUTEK KING BLASTER

CARATTERISTICHE TECNICHE: 8 micro switch / 4 pulsanti di fuoco / autofire selezionabile / 4 ventose.
COMPATIBILITA': Atari, Commodore, Console

PROVA SU STRADA: L'altisonante titolo di King Blaster viene appiccicato all'ennesima imitazione del joystick Quickshot che, in questo caso, arriva con una comoda pulsantiera separata (alla base e in cima all'impugnatura), un controllo autofire (non assistito dal led) e una classica manopola anatomica. Le quattro ventose sotto la base lo fissano saldamente a qualsiasi superficie liscia. Questo joystick sembra tuttavia più robusto di quanto non lo sia in realtà. Già dopo poche partite con qualche shoot'em up si avvertono preoccupanti scricchiolii e sfrigolii che, dovuti in parte alla stessa meccanica di costruzione, testimoniano una perdita di efficenza e resistenza. Ottimo lo switch per autofire che non sfrutta il classico led (che poi si brucia sempre!).
GIUDIZIO: Non fatevi ingannare dalla foto sulla confezione; il King Blaster non è adatto alle lunghe battaglie; si rivela invece il compagno ideale per chi lo utilizza saltuariamente o, comunque, senza richiedere prestazioni impossibili.

VOTO: 6,5

COMMODORE TURBO PRO
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

CARATTERISTICHE TECNICHE: 6 micro switch / 2 pulsanti di fuoco / controllo autofire / possibilità di scelta tra autofire e posizione normale.
COMPATIBILITA': Atari, Commodore, console

PROVA SU STRADA: Il Turbo Pro sviluppa le caratteristiche del modello precedente in un insieme vincente di ergonomia e robustezza. Lo stick non è anatomico come quello precedente, ma, date le particolari dimensioni



Commodore turbo profi



Commodore turbo pro

minute, si rivela perfetto per giocare con game del tipo Combat School, Projectile e Summer Games con ottimi risultati senza affaticare troppo le braccia.
Mancano purtroppo le ventose, ma a questo problema pone già rimedio il design del Turbo Pro che permette di reggere in mano il joystick senza troppi problemi.
Abbiamo sempre l'autofire servoassistito dal led luminoso e solo due comodi pulsanti di fuoco posizionati sulla base.
La risposta di movimenti è tuttavia sempre molto sensibile e particolarmente rapida; ottimi risultati con shoot'em up, giochi di guida ed arcade in genere.
GIUDIZIO: Un joystick comodo da usare e riporre a lato del computer, destinato a durarvi un bel po' senza dare alcun problema. Ideale per qualsiasi tipo di gioco.

VOTO: 8,8

WICO COMMAND CONTROL

CARATTERISTICHE TECNICHE: 8 micro switch / 2 pulsanti di fuoco / controllo sensibilità e risposta.
COMPATIBILITA': Atari, Commodore, Console.

PROVA SU STRADA: Degno discendente di una blasonatissima famiglia, il Command Control è il vero fiore all'occhiello di molti videosmanettoni già da qualche anno.
Lo stick, ergonomico e facilissimo da impugnare con la comoda pallina rossa, si inserisce in una relativamente minuscola base che offre un grosso pulsante di fuoco, regolabile in sensibilità e risposta dinamica.
In questo modo si può anche sviluppare e potenziare l'effettivo controllo in otto direzioni che moltiplica il risultato finale del joystick e delle sue prestazioni.
Costruito senza usare troppa plastica, il Command Control è senza dubbio uno dei device più robusti per spazzar via alieni e sprite d'ogni genere.
GIUDIZIO: Se siete veri smanettoni provate, almeno in negozio, l'esperienza di gioco offerta dal Command Control. Superlativo per ogni tipo di utilizzo.

VOTO: 9

COMMODORE TURBO 6
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

CARATTERISTICHE TECNICHE: 6 micro switch / 2 pulsanti di fuoco / 4 ventose
COMPATIBILITA': Atari, Commodore, console

PROVA SU STRADA: Il Turbo 6 Commodore è un joystick che ricorda, esteticamente, la fortunata serie dei Quickshot Spectravideo.
Le similitudini con questa generazione di stick finiscono però non appena si penetra all'interno della scocca.
Ben 6 micro switch controllano, singolarmente e capillarmente, ogni movimento o sollecitazione impartita tramite la lunga impugnatura anatomica.
Ne deriva perciò un'altissima sensibilità di risposta che lavora in perfetto accordo con i comodissimi tasti di fuoco situati in alto sulla manopola. Le ventose, inevitabili per questo tipo di joystick, fissano saldamente il Turbo 6 a qualsiasi tipo di superficie.
Particolarmente adatto per gli shoot'em up.
GIUDIZIO: Un joystick



Commodore turbo 6

"semplice", senza i vari "fronzoli" autofire (che tanto servono relativamente), in grado di sostenere brillantemente anche i più duri combattimenti (compresi gli urti delle mamme che spolverano!).

VOTO: 8,4

WICO - THE BOSS

CARATTERISTICHE TECNICHE: 8 micro switch / 1 pulsante di fuoco
COMPATIBILITA': Atari, Commodore, Console

PROVA SU STRADA: Il "Boss" della Wico è un joystick abbastanza atipico, realizzato in modo alquanto spartano.
Ciò viene tuttavia visto nell'ottica di limitare dettagli e "finezze" che potrebbero comprometterne l'estrema affidabilità e robustezza per cui è stato studiato. La comodissima impugnatura anatomica viene realizzata in un particolare materiale antiscivolo (Urrà per tutti coloro a cui sudano le mani!!), mentre la base e le meccanica interna vengono saldate e fuse nella durissima scocca plastificata.
L'unico pulsante di fuoco, posizionato in cima allo stick, presenta una notevole morbidezza e risposta d'uso.
GIUDIZIO: Il Boss è un classico joystick da metter in mano ai più piccoli smanettoni. Non avrà certo la durata di un Command Control, ma servirà comunque fedelmente per ore ed ore tanti piccoli "diavoli" scatenati dello shoot'em up.

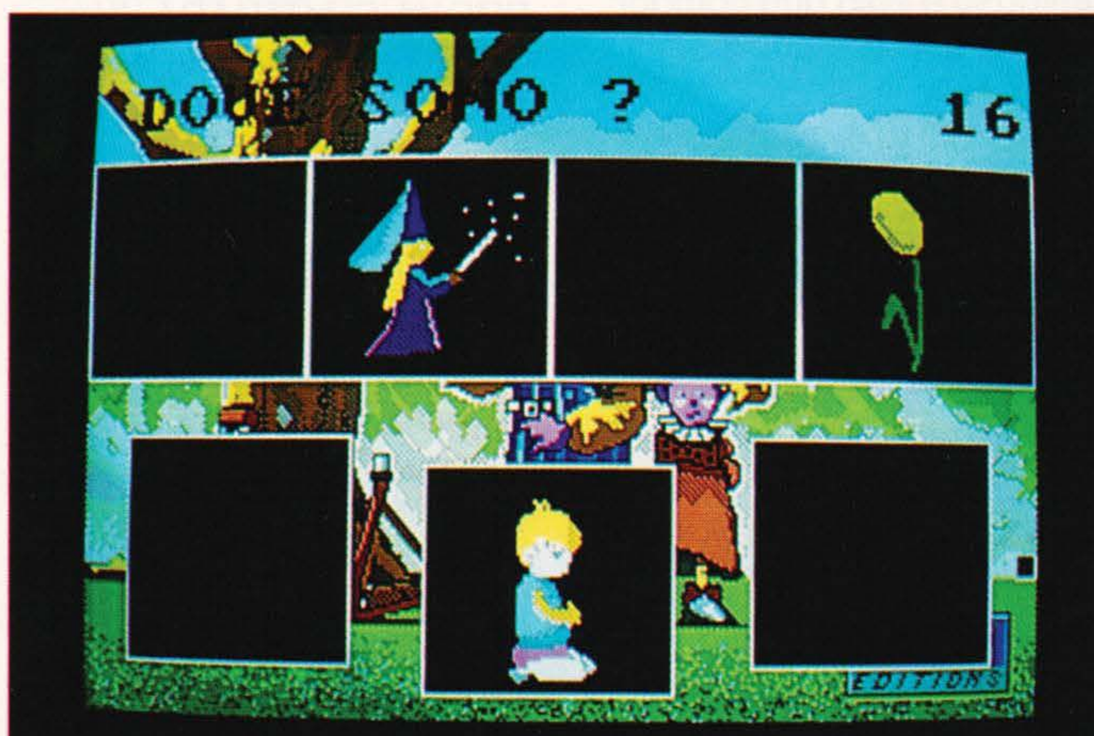
VOTO: 8,4


Command Control, The Boss, King Blaster

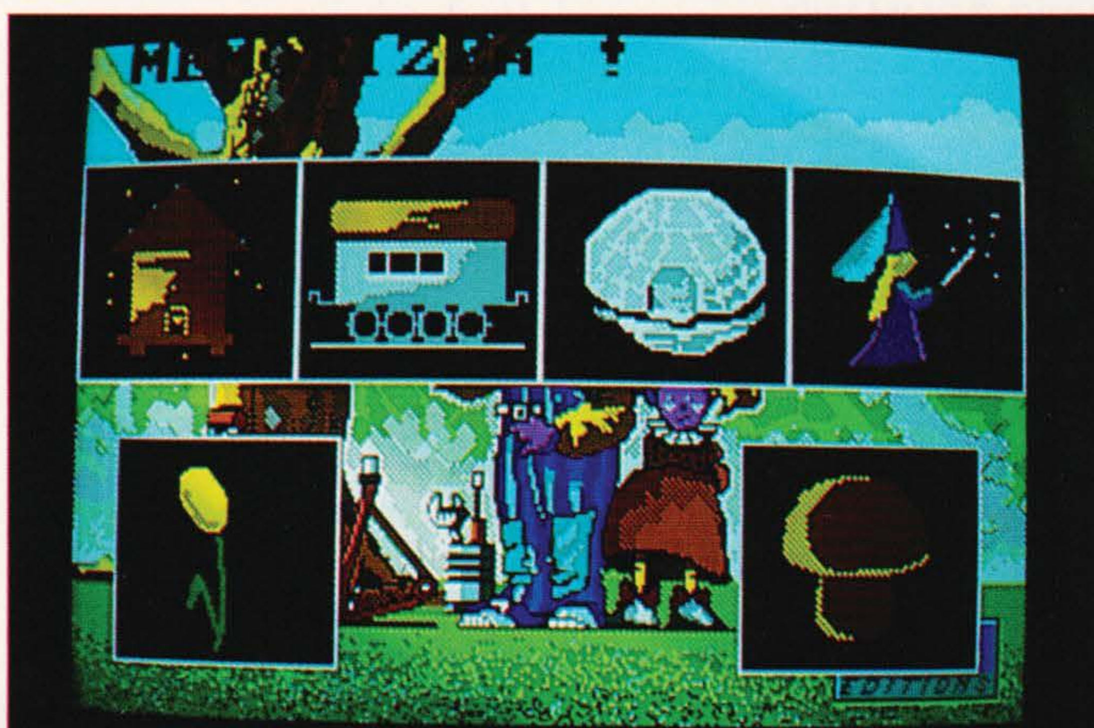
ASSOCIA

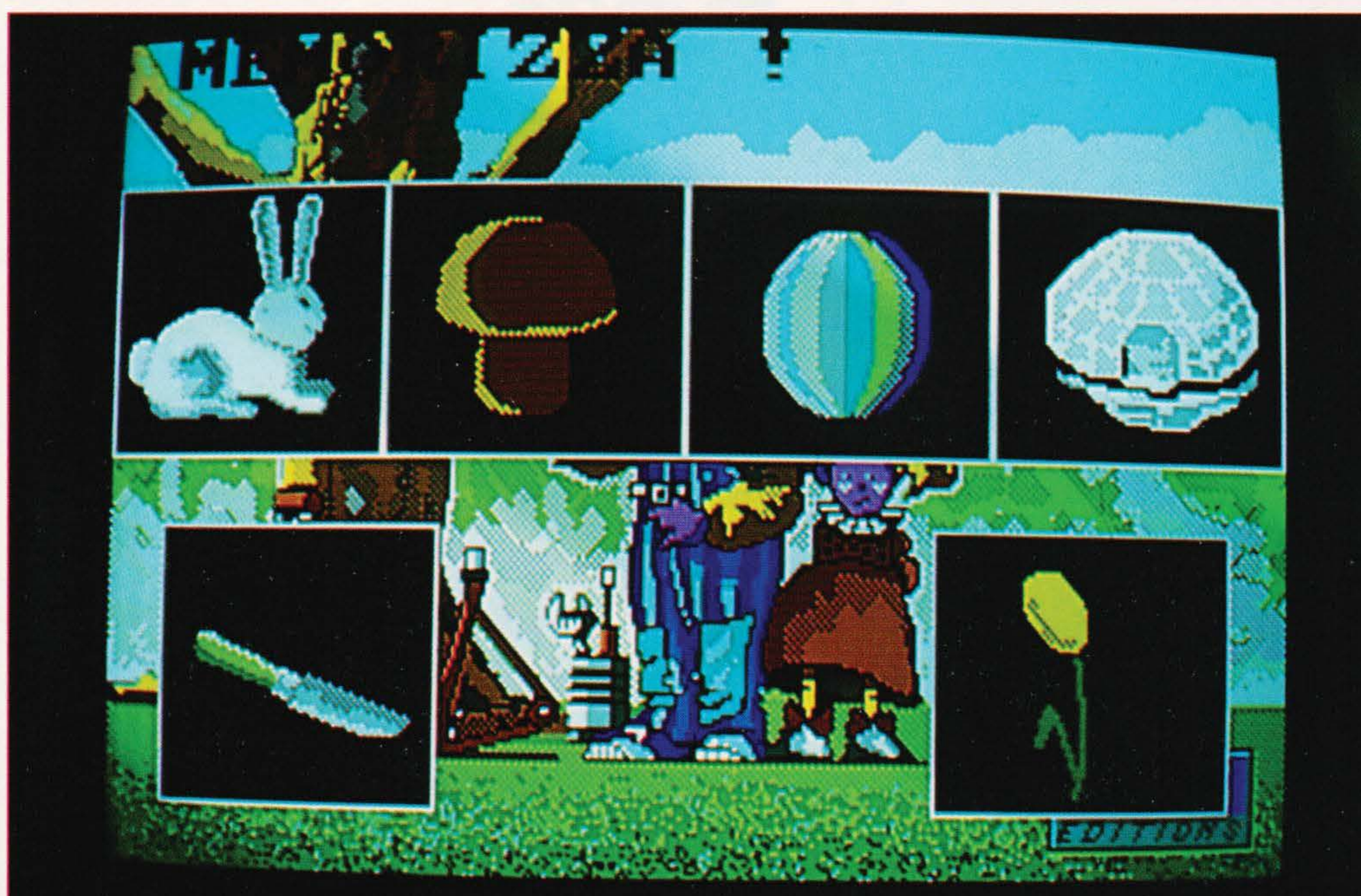
INFOGRAMES
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.39.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

ASSOCIA fa parte di una serie di lavori nati dalla collaborazione fra la francese INFOGRAMES e la Carraz Editions. Queste due case di software detengono anche il copyright degli altri titoli di questa collana di software didattico elaborato e studiato da Vivian Peschardt.
ASSOCIA è un "game" che si rivolge agli utenti che hanno famiglia e soprattutto un figlio od un fratellino, è dedicato a tutti i bambini che hanno una età compresa fra i 3 ed i 5-6 anni.
Si tratta di associare (come dice anche il titolo) ad un oggetto proposto un altro che può essere scelto fra una serie di 4 od otto soggetti differenti (il numero dipende dalla difficoltà selezionata), ad esempio: se il programma propone un coniglio la scelta più logica come associazione di idee sarà la carota, così come la pioggia e l'ombrello o la canoa ed il remo.
In pratica ASSOCIA non è altro che la trasposizione su video di quei giochi da tavolo fatti per bambini al di sotto dei 6 anni, che permettono di utilizzare immagini cartacee per favorire lo sviluppo della fantasia del soggetto e per valutarne le effettive potenzialità.
Il programma è in varie lingue che possono essere selezionate all'inizio dell'"avventura", ciò consente all'utente di utilizzare anche la lingua inglese, spagnola, francese al posto di quella italiana. La scelta della lingua, in questo caso, è vissuta come una scelta e non come la conseguenza del fatto che tutte le maggiori software house del mondo sono di origine inglese od americana. Questa possibilità può essere un ulteriore ed interessante incentivo per avvicinare i propri pargoli alle lingue straniere.
ASSOCIA funziona su tutti i computer MS-DOS compatibili muniti di scheda grafica, il manuale non fa riferimento a schede particolari, noi l'abbiamo fatto girare su un 286 munito di VGA (funziona in bassa risoluzione) senza problemi di sorta. Il programma viene fornito a richiesta o su dischi da 5 pollici o su floppy da 3 pollici. Il disco contenente il software è protetto alla copia, in pratica si comporta da key disk e deve essere sempre inserito nel drive A:, se lo si lancia da B: il programma segnala il fatto come una violazione alla protezione e il gioco non si carica.









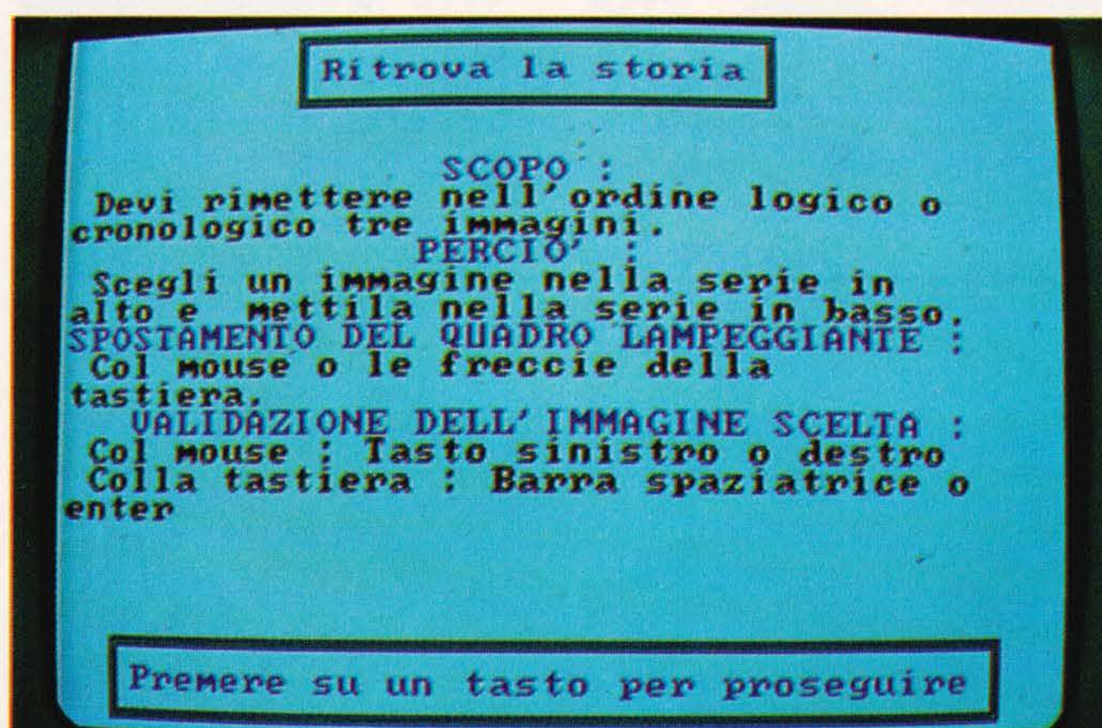
Val. Globale: 8

RITROVA LA STORIA

INFOGRAMES
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.39.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

RITROVA LA STORIA è un nuovo PROGRAMMA DI LOGICA nato dalla collaborazione fra la INFOGRAMES e la CARRAZ EDITIONS, serie distribuita in Italia dalla C.T.O. srl di Zola Predosa. Il "game" è leggermente più complesso di ASSOCIA o di FUORI L'INTRUSO, sempre della serie PROGRAMMI EDUCATIVI - PRIMI PASSI, in questo caso, infatti, si tratta di rimettere nel giusto ordine tre immagini proposte dal computer.
RITROVA LA STORIA propone al bambino parecchie sequenze, formate da alcune scenette, che differiscono fra di loro da pochi particolari, necessari a stabilire l'ordine cronologico che ha determinato lo svolgersi dei fatti. In pratica il giovane "allievo" deve manipolare le immagini a lui proposte per rimetterle in ordine cronologico e logico. Il game si sviluppa su vari livelli di difficoltà, utili ad addestrare in modo graduale il bambino, per cercade di sviluppare in maniera sempre più attenta i sensi, che ancora non vengono sfruttati al cento per cento delle possibilità. I vari livelli di gioco permettono al programma di adeguarsi perfettamente all'età del giocatore che ben presto rimarrà attratto da questo nuovo mondo di studio/gioco. Questo è in definitiva il vero scopo dei giochi educativi: fare imparare divertendo.
Anche RITROVA LA STORIA è completamente in lingua italiana, all'inizio si può scegliere fra le cinque lingue più diffuse in Europa, fra cui la nostra. Volendo si può "costringere" il bambino a giocare in inglese od in francese, per avvicinarlo in maniera giocosa allo studio delle lingue. In pratica il classico colpo doppio: due piccioni con una fava !!!!!!
Il programma funziona con le più comuni schede grafiche a colori, dalla VGA all'EGA. Viene fornito a richiesta o su dischi da 5 pollici o su supporti da 3. Un modo intelligente di utilizzare il computer e di iniziare all'alfabetizzazione informatica i propri figli, fatto questo di grande importanza per le nuove generazioni che si ritroveranno adulte agli albori del terzo millennio, dove tutto sarà sempre più informatica e microchip.









Val. Globale: 8

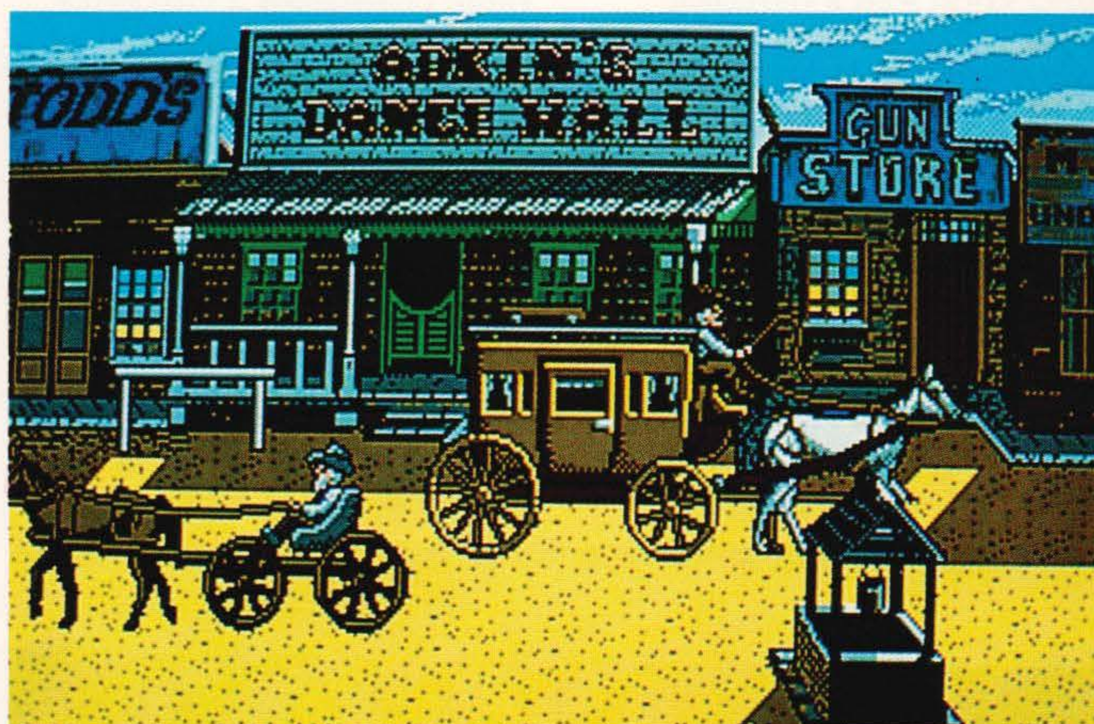
BILLY THE KID

OCEAN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

Dalla Ocean un arcade-adventure multi livello ricco di azione e divertimento in classico stile western. William H. Bonny, leggendario fuorilegge del New Mexico della fine '800, è arrivato nella tranquilla cittadina di Lincoln, desideroso di metterla a ferro e fuoco. C'è infatti da vendicare la morte del suo compagno di scorrerie, tale John Tunstall, e più di una decina di grasse mandrie da rubare ai ricchi cowboys di queste parti. Bonny dovrà quindi dare il meglio di sè anche in rapine al treno, alle diligenze, alle banche e agli uffici postali della città, guardandosi le spalle dai tutori della legge, gli odiati "stelle di latta" che gli hanno appioppato una bella taglia sulla cocozza! Alternativamente, i giocatori più morigerati potranno vestire i panni proprio degli sceriffi, incaricati di mantenere pace ed ordine nella piccola ed assolata cittadina. Ecco quindi svilupparsi la trama di gioco attraverso moltissime fasi arcade (8 per la precisione) come, la rissa la saloon, la sanguinosa rapina, il furto delle mandrie e l'immancabile duello a mezzogiorno! A tutto questo si sposa una specie di adventure tipicamente RPG che sviluppa la crescita e la maturazione di uno dei due protagonisti della vicenda. Il gameplay su PC richiede necessariamente un joystick. L'aspetto grafico del gioco impiega felicemente anche una scheda VGA che ci permette di goderci un vero e proprio capolavoro western pixellato in "Panavision" o giù di lì. Ottima anche la colonna sonora, affidata per l'occasione a schede Sound Blaster o Roland. Un immancabile appuntamento per tutti gli smanettoni "dagli occhi di ghiaccio"!

Val. Globale: 8,7





GOLDEN AXE

VIRGIN
CBM64 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ST
PREZZO: LIT. 49.000

Convertito magistralmente, e a sorpresa, dalla Virgin, rinata sulle ceneri di una improbabile fenice, arriva Golden Axe un rivoluzionario beat'em up che sta sbancando nelle sale giochi di tutto il mondo. Ciò che rende particolarmente avvincente, divertente ed originale questo gioco, altrimenti già visto e ripetitivo, è la grandezza e la dinamicità particolarissima dei numerosi sprite che si muovono liberamente sugli scenari stupendamente descritti. Lo scrolling omnidirezionale (anche se prevalentemente orizzontale) viene applicato non solo ai personaggi dei classici eroi e mostri di ogni genere, ma persino alla vera e propria area di gioco e movimento di questi ultimi, che se ne possono andare a passeggio per lo schermo senza alcuna limitazione. Tutto ciò ci ricorda molto da vicino l'intrepido abbozzo di questo nuovo design, visto in occasione del Dinasty Wars targato US GOLD. La storia, in Golden Axe, è comunque sempre quella: intrepidi e nerboruti paladini si trovano ad affrontare un'orda di nemici e mostri assetati di sangue che si avvicendano in più livelli di gioco con i classici "mega-guardiani" di fine settore. Armi e dotazioni extra intervengono a guisa di bonus durante il gioco, nella migliore tradizione arcade. Il commento sonoro è di tutto rispetto anche se è, chiaramente, sempre quello, ripetitivo e scontato. Il livello di difficoltà è notevole e particolarmente frustrante: tuttavia se proprio volete arroventarvi i pollici e fondere un paio di joystick, Golden Axe ci sembra l'acquisto migliore!

Val. Globale: 8,2

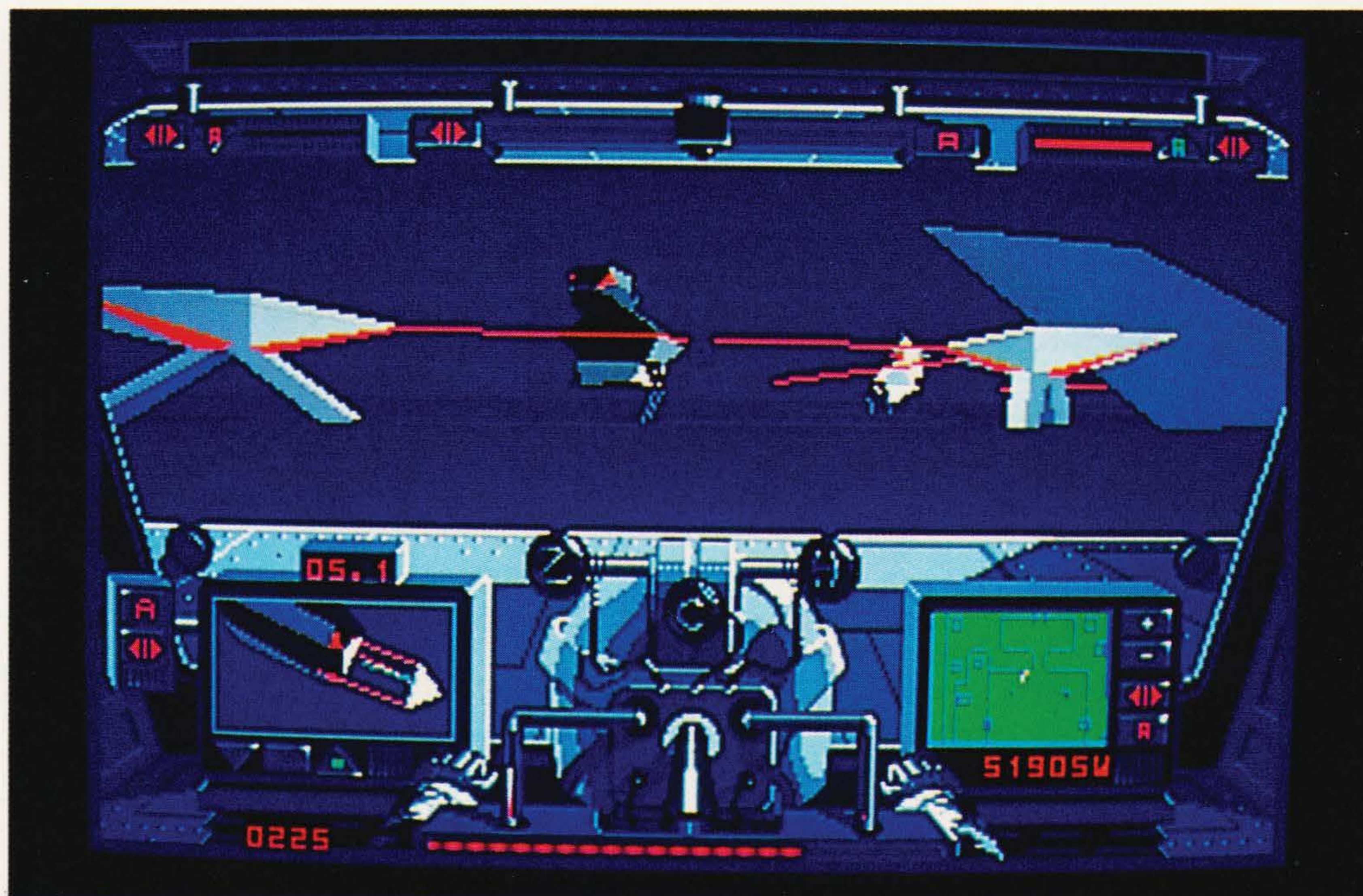




GALACTIC EMPIRE

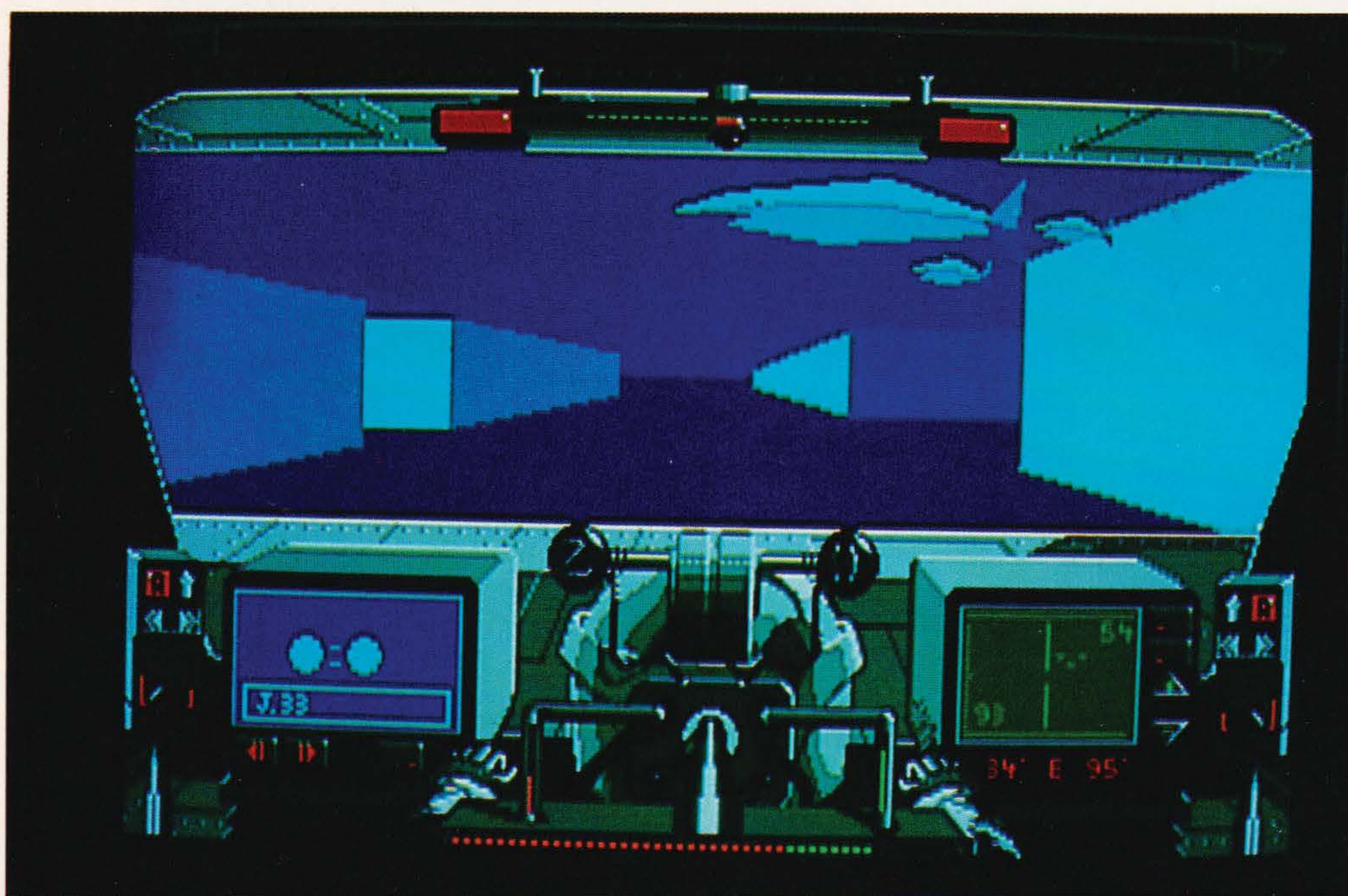
TOMAHAWK
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ST/E

DISTRIBUITO DA CTO



Sempre dalla prolifica Tomahawk arriva un videogame che fa l'occhiolino all'attualissimo Star Control Accolade. Le similitudini con quest'ultimo tuttavia si limitano all'esclusivo aspetto strategico di Galactic Control, che si sviluppa attraverso un classico gioco d'azione e di combattimento 3D mescolato ad ambientazioni adventure. L'uscita di questo gioco viene inserita perciò nell'ottica di attualissime produzioni analoghe come Stellar 7 VGA (Sierra), Matrix Marauder (Psygnosys) e Battle Command (Ocean). Presentato alla stampa come un immenso RPG fantascientifico, Galactic Empire viene tratto dalla saga di board game omonima, realizzata in ben cinque capitoli da Robert Laffont. Il protagonista della vicenda, che rivive attraverso un nuovo alter ego in pixel, deve scoprire la causa della terribile guerra civile interplanetaria, scatenatasi sul pianeta Esther. Ecco allora intervenire persino ambientazioni adventure in cui dovremo imparare a conoscere e gestire le nostre possibili relazioni con le numerose razze ed i mondi che ci troveremo ad esplorare. Spesso la diplomazia potrà venirci in aiuto per risolvere le situazioni più intricate ed evitarci un ennesimo scontro armato. In quest'ultima fase ci troviamo ad esplorare un classico mondo tridimensionale a la Dark Side, ove gli infuocati combattimenti vengono gestiti da un carro da battaglia particolarmente sofisticato e potente. Nella fase adventure Galactic Empire fa sfoggio di numerose estrapolazioni grafiche animate, nonchè moltissimi commenti vocali digitalizzati, con il classico accento francese (il gioco parla inglese ovviamente!). Il mondo descritto dal programma è del tipo in continua evoluzione, dove ogni abitante vive e si sviluppa attraverso variabili dinamiche che permettono più soluzioni ed azioni da conseguire. Le varie creature con cui potremo dialogare sono inoltre dotate di intelligenze propria e persino di un leggero senso dell'humor che le rende ancor più "vive" nel contesto adventure. Non si devono tuttavia digitare comandi da tastiera per interagire con queste ultime, bensì sfruttare una comoda serie di comandi ed icone preconfezionate dalla Tomahawk. L'aspetto grafico del programma si avvale perciò di tecnologie a la Corporation, privilegiando tuttavia dinamicità e velocità. Simpatico anche il semplice commento sonoro (al di là delle digitalizzazioni vocali). Galactic Empire è perciò un game decisamente atipico, divertente ed accattivante quel tanto che basta per intrigare piacevolmente smanettoni ed avventurieri di ogni tipo ed età.





Val. Globale: 8

PANZA KICK BOXING

US GOLD
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

No, non è uno scherzo e nemmeno un ennesimo incontro di Sumo digitalizzato. Andrè Panza, che sponsorizza questa nuova simulazione sportiva targata Us Gold (e prodotta in esclusiva dalla Futura, neonato team di designer già Loriciels), è un vero campione mondiale di Kick Boxing o pugilato tailandese, decisamente estraneo, fino ad oggi, al mondo dei videogame. L'occasione per conoscere questo sport è comunque la migliore, visto che, ad esempio, le animazione di movimenti dei due sfidanti sullo schermo si avvalgono di ben 600 frame, in parte digitalizzate da registrazioni video degli incontri. Abbiamo perciò una fase di training. seguita e curata dal nostra allenatore, in cui potremo sviluppare a fondo l'estrema abilità con il joystick, richiesta obbligatoriamente per gestire i numerosissimi colpi eseguibili. Si passa poi ad un torneo internazionale, disputato nelle arene di mezzo mondo, rigurgitanti di folla scatenata. Possiamo competere allora contro il computer od un massimo di sette partecipanti umani, incontrandoli ad uno ad uno sul ring. Non manca poi una speciale fase di studio dei combattimenti, "registrata" su un videorecorder computerizzato, indispensabile per analizzare i nostri punti deboli e le nostre prestazioni sul ring. Ottima, come ripeto, l'animazione e l'impostazione grafica, con una marea di simpatici effetti sonori. Un gioco avvincente, con una buona carica di agonismo e gameplay che "mieterà" molte vittime tra i videoatleti di tutt'Italia.

Val. Globale: 8,4





MATCH PAIRS

ELECTRONIC ARTS
AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Avete presente il gioco televisivo condotto da Mike Bongiorno in cui si devono accoppiare simboli uguali, nascosti e disseminati su un grandissimo tabellone? Evidentemente questa trasmissione è ben nota anche al simpatico team di designer EA che ha pensato bene di convertirlo in un insolito e divertente passatempo computerizzato. Nasce dunque Match Pairs, un classico gioco di abilità e memoria, dedicato chiaramente al pubblico più giovane, così come a tutti coloro che amano farsi intrattenere piacevolmente dal proprio Amiga, lasciando da parte penose manipolazioni ed elucubrazioni su manuali enciclopedici. Il gioco parla infatti e si sviluppa autonomamente già su schermo. Le lingue digitalizzate sono l'inglese, il francese, il tedesco e persino l'italiano. Le categorie dei simboli da accoppiare iniziano da concetti semplici e proseguono quelli più complessi: dai pianeti al big bang, dai triangoli ai tetraedri, dai numeri alle frazioni, ecc. Il vocabolario del bambino (o di chi sta imparando anche una lingua straniera) si espande, basandosi su cinque modi diversi di giocare (3 con il computer come avversario) che impiegano un totale di 100 simboli differenti. Musica, suoni, colori ed altissima gestibilità via mouse rendono Match Pairs un simpatico programma unico nel suo genere, adatto per tutte le età.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





CARTHAGE

PSYGNOSYS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

In quest'unica combinazione di strategia ed arcade, abbastanza insolita per la Psygnosys, ci troviamo a vestire i panni di Diogene, impegnato ad evitare la distruzione di Cartagine da parte dei romani del "team" Scipione l'Africano!

Molte mappe tridimensionali (realizzate su pelle di capra in pixel) ci mostrano allora la posizione della capitale e delle nostre forze distribuite insieme alle legioni romane di... Centurion.

Sfruttando l'aiuto degli dei potremo ottenere preziose informazioni sul nemico, visitare le nostre città, consegnare fondi ed avvisare gli eserciti sulle migliori tattiche ed offensive da adottare.

Una volta tornati in città dovremo quindi costituire una possente armata di riserva e svilupparne altre, costituite da fanteria, cavalleria e pattuglie di arcieri.

Un Defender Of The Crown dunque, messo nella macchina del tempo e trasportato indietro di qualche secolo, in un universo grafico altrettanto accattivante, multicolore e realistico. Anche se le classiche fasi di combattimento arcade abbondano, per la gioia dei nostri poveri joystick, l'aspetto strategico la fa da padrone in ogni singola porzione del game.

Le nostre truppe, ad esempio, hanno bisogno di aumentare la forza, l'esperienza e la lealtà per potenziare la resa effettiva in combattimento; mentre Cartagine resiste, le sue veloci navi mercantili evitano l'assedio romano per portarsi a casa oro ed argento da farci distribuire al popolo; elefanti e catapulte andranno saggiamente utilizzati ed amministrati perchè costituiscono parte dei nostri "assi nella manica"; i nostri trasporti di denaro, infine, sono minacciati da alcune squadre d'assalto romane che, equipaggiate con i famosi carri chiodati a la Ben Hur, cercheranno di ostacolarci il cammino.

Tutto il gioco viene gestito attraverso una comodissima serie di icone che intervengono laddove il controllo joystick non può arrivare.

Due sono infatti le fasi action fondamentali: lo scontro fra armate e la corsa sulla biga attaccata dalle pattuglie di legionari.

L'aspetto grafico del programma eccelle in particolari, dinamismo ed animazioni, proprio nella migliore tradizione Psygnosys. Particolare merito spetta al "Pole Position" dei carri, sviluppato su uno scenario solido tridimensionale che sembra uscire da un vero schermo arcade.

Manca solo l'odore della terra bruciata ed il lezzo dei nostri elefanti. Superbo in fine l'accompagnamento sonoro che dall'inizio alla fine condisce egregiamente un prodotto di altissima qualità in grado di tener caparbiamente testa alle saghe Cinemaware. La Psygnosys continua a superare sè stessa: Carthage è un gioco da non perdere a tutti i costi che regala un ennesimo YEP! alla software house di Liverpool!

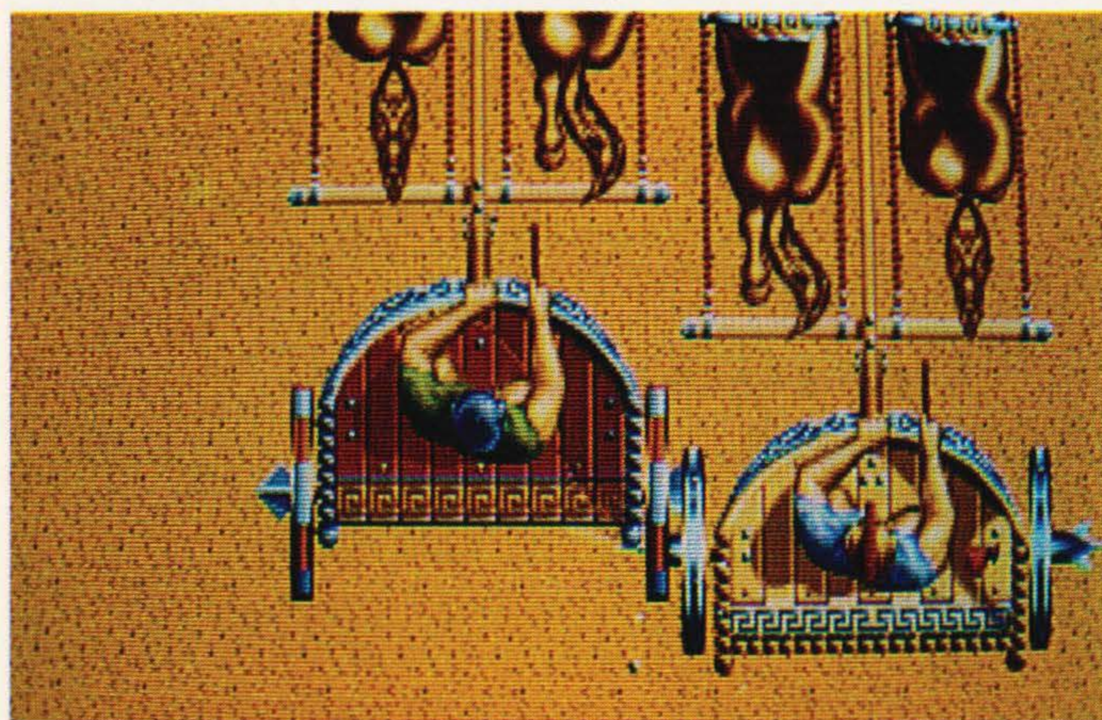
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!











TURRICAN 2 - THE FINAL FIGHT

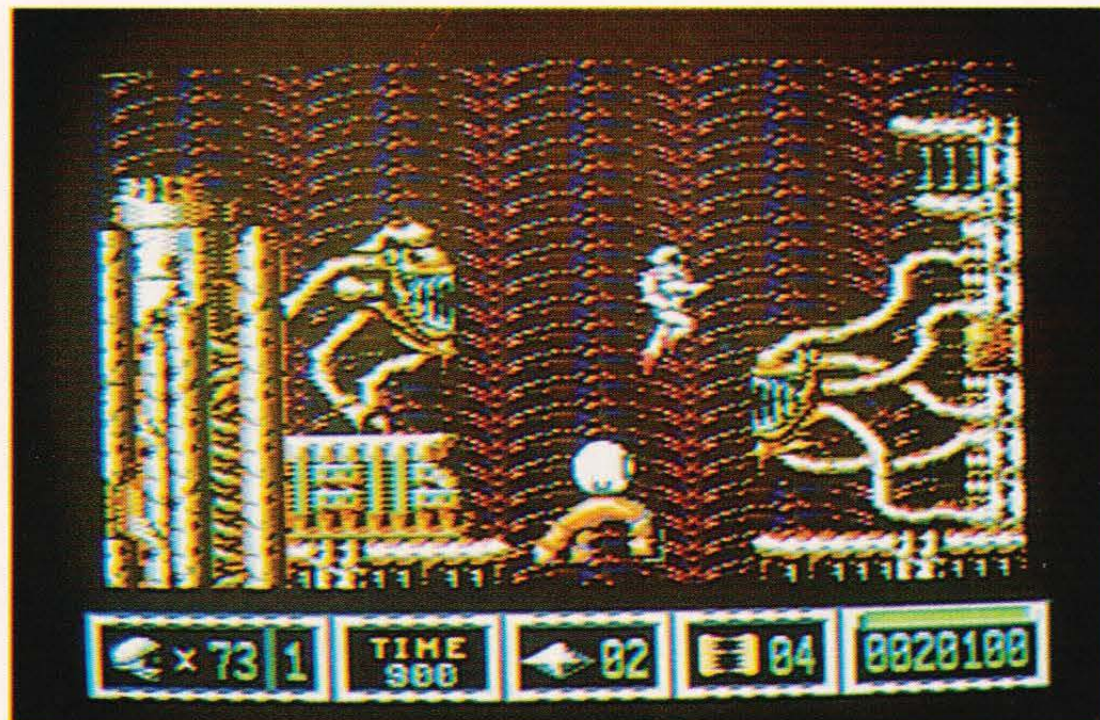
RAINBOW ARTS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

Nessuno se lo aspettava, dite la verità, eppure eccolo qui: è il seguito di uno dei fiori all'occhiello non solo della Rainbow Arts, ma, più in generale, di tutto il software da intrattenimento, il mitico Turrican. Reimpostato, rivisitato (soprattutto a livello grafico) e ristrutturato attraverso un nuovo, vastissimo mondo platform, questo successone che farebbe schiattare d'invidia qualsiasi possessore di una "stupida" console, ritorna per offrirci un mare di divertimento. La stessa versione ad 8 Bit fa effettivamente dubitare che tanta grafica, colori ed animazioni escano da un "piccolo" Commodore 64. Dunque, dunque, Morgul, l'incarnazione tricipite delle forze del male, è stato finalmente distrutto (vedi un capitolo fa!); tuttavia una nuova terribile minaccia terrorizza l'umanità intera e richiede un nuovo intervento di Turrican per essere annientata. Si tratta della Machine, una macchina cibernetica che ha vomitato un numero incredibile di assassini robotizzati che stanno mettendo a ferro e fuoco l'intero pianeta Landorin. Un pretesto perfetto quindi per costruire 5 mondi, 12 livelli, 2 Megabyte di dati, 1500 schermi, 20 colonne sonore, 50 effetti speciali diversi, 10 voci digitalizzate e 50 frame di animazione parallattica omnidirezionale in un gioco mai visto sin'ora. La gestione Joystick è stupenda, lo speciale Fast-Load particolarmente azzeccato. Un gioco che lascerà, ancora una volta, il segno!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





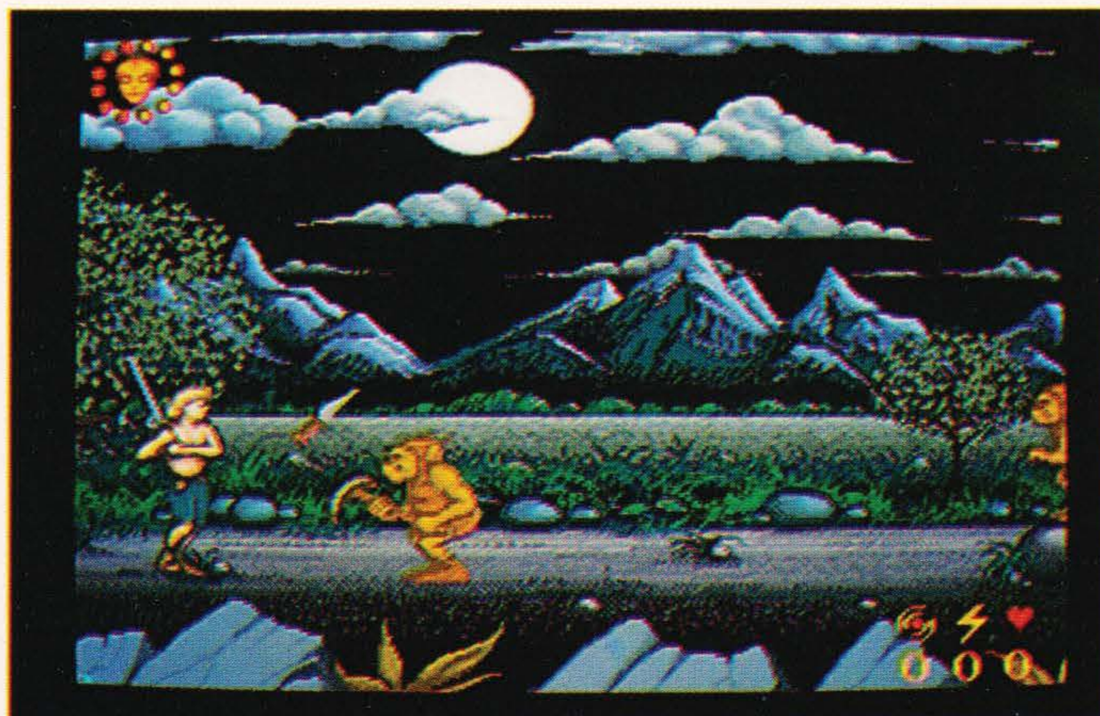
WRATH OF THE DEMON

READYSOFT
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA

La Readysoft non fa solo giochi "al laser" per home computer; ne è la riprova questo stupendo Wrath Of The Demon, un arcade tutto azione che fa l'occhiolino ai celeberrimi Shadow Of The Beast, superandoli di gran lunga. Il game ricorda vagamente Space Ace per lo stupendo utilizzo dell'ambientazione grafica e delle modalità di multi scrolling che farebbero invidia ad un vero coin op da bar. Ben 3 megabyte di dati si sviluppano su 600 differenti schermi di gioco, 1400 frame d'animazione devolute per la creazione di oltre 100 mostri, alcuni addirittura grandi quasi come l'intero schermo. L'eroe della vicenda, un degno emulo dei Barbarian Psygnosys, si muove in un universo incantato, impegnandosi nel tentativo di liberare le genti cui appartiene dalla dominazione di un malvagio demone degli inferi. Non manca la bella principessa da salvare, rapita dagli sgherri di quest'ultimo che pattuglieranno i vari fine-livello, impegnandoci in furibondi corpo a corpo. Wrath Of The Demon è sicuramente destinato a diventare un classico del genere arcade, spodestando dal meritato trono l'immarcescibile saga dei Ghost'n'Goblins Capcom. Lo scrolling è decisamente il migliore in assoluto mai visto fino ad oggi su un sedici bit. L'azione è frenetica e furibonda, nonchè terribilmente frustrante, almeno nelle prime partite; ciò a causa della notevole complessità di gioco e della scarsezza di vite a disposizione. Se amate questo genere, la "Furia" Readysoft è il miglior acquisto in assoluto.

Val. Globale: 8,8



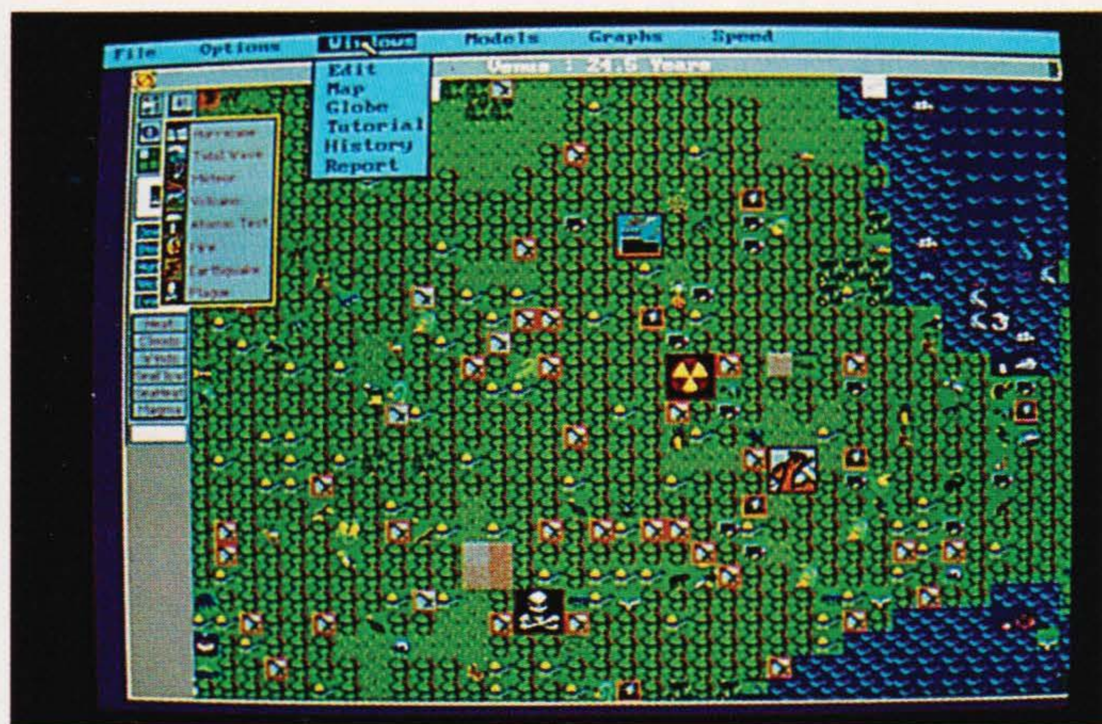


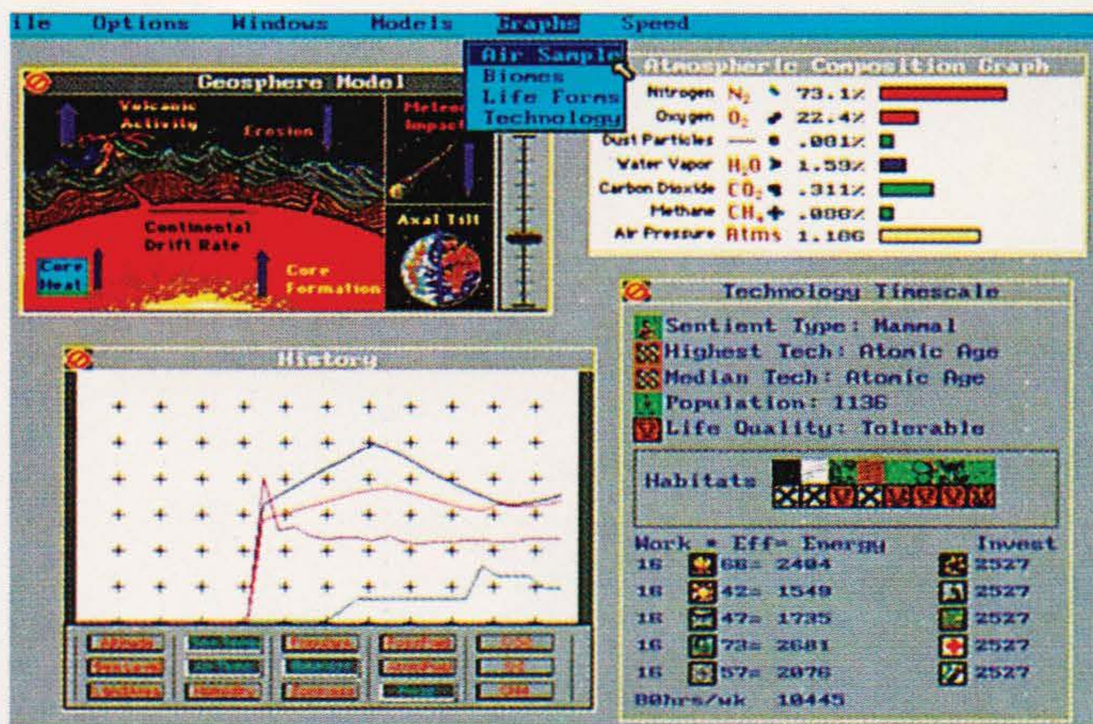
SIM EARTH

OCEAN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

Ecco la risposta Ocean al Sim City Infogrames. Presentato proprio come tale, degno successore, Sim Earth si propone a tutti gli amanti delle simulazioni più complesse ed avvincenti, sviluppando ulteriormente il principio di gioco che permette di gestire e controllare l'evolversi, in questo caso, dell'intera civiltà umana. Si parte dunque modellando e plasmando a piacere il nostro pianeta, osservando ed intervenendo di volta in volta alla crescita e allo sviluppo dei suoi abitanti. Il concetto originario si basa sul principio cosiddetto GAIA, ideato dal prof. James Lovelock, secondo cui l'intero pianeta può esser considerato un mega organismo vivente, soggetto a modifiche, mutazioni e crescite di svariato tipo. Partendo proprio dal principio della creazione, dalla formazione del globo cioè dall'ammasso di lava fusa, si arriva quindi alla comparsa delle prime forme di vita, realizzate in concomitanza con i cicli ecologici che si succedono ad uno ad uno, presentando problemi e tematiche multiformi. In alternativa Sim Earth ci permette anche di tentare una civilizzazione ed uno sviluppo di Venere o di Marte, in una specie di sfida finale, attuabile soltanto dopo aver maturato una profonda esperienza sulla "nave scuola" Pianeta Terra. Si possono, ad esempio, creare e studiare numerosi effetti e calamità atmosferiche in una sorta di training indispensabile per sviluppare le "controffensive" da attuare nel gioco vero e proprio. Si arriva dunque alla situazione planetari attuale in cui il giocatore dovrà vedersela con i vari "effetti serra", i problemi di inquinamento, l'impiego di fonti energetiche nucleari, utilizzo di armi chimiche e batteriologiche, ecc., estendendo quindi la simulazione ad un futuro più o meno remoto, virtualmente senza fine. L'aspetto grafico del programma ci ricorda molto da vicino quello di Sim City, offrendoci un mare di comodissime icone chiave, unico "trait d'union" peraltro con l'intero programma. Abbiamo sempre la presenza delle classiche finestre di gioco, ove troviamo evidenziati tutti gli aspetti salienti della simulazione, mappa compresa. Simpatica, a questo punto, l'opzione del "What If..." ("Cosa succederebbe se...") che ci permette di consultare l'"oracolo" statistico computerizzato per cercare di preannunciare gli effetti e le conseguenze di ogni nostra possibile scelta. Questa particolarissima opzione si rivela basilare al fine di evitare strategie sbagliate che potrebbero farci rovinare in un clamoroso ed immaturo game over. Nel nostro laboratorio planetario quindi potremo esaminare, sin nei minimi dettagli, lo sviluppo e l'evoluzione di un ecosistema in continua crescita e trasformazione.

Favolosa la rappresentazione grafica di cui si avvale l'intero programma, particolarmente potenziata e sviluppata in ambiente VGA a 256 colori. Anche l'accompagnamento sonoro si rivela decisamente simpatico anche se è forse l'unico aspetto di Sim Earth che può essere tranquillamente ignorato (il sonoro delle simulazioni non serve proprio a nulla!). Sim Earth è dunque un vero capolavoro tuttavia destinato ad una limitatissima schiera di appassionati; se in Sim City ci si può permettere il lusso di sbagliare in questo game Ocean ci potrebbe invece costare molto caro. Un prodotto di altissima qualità dedicato solo a chi ama pensare, filosofare e "ponzare" a lungo con il proprio computer.







Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

SIMULCRA

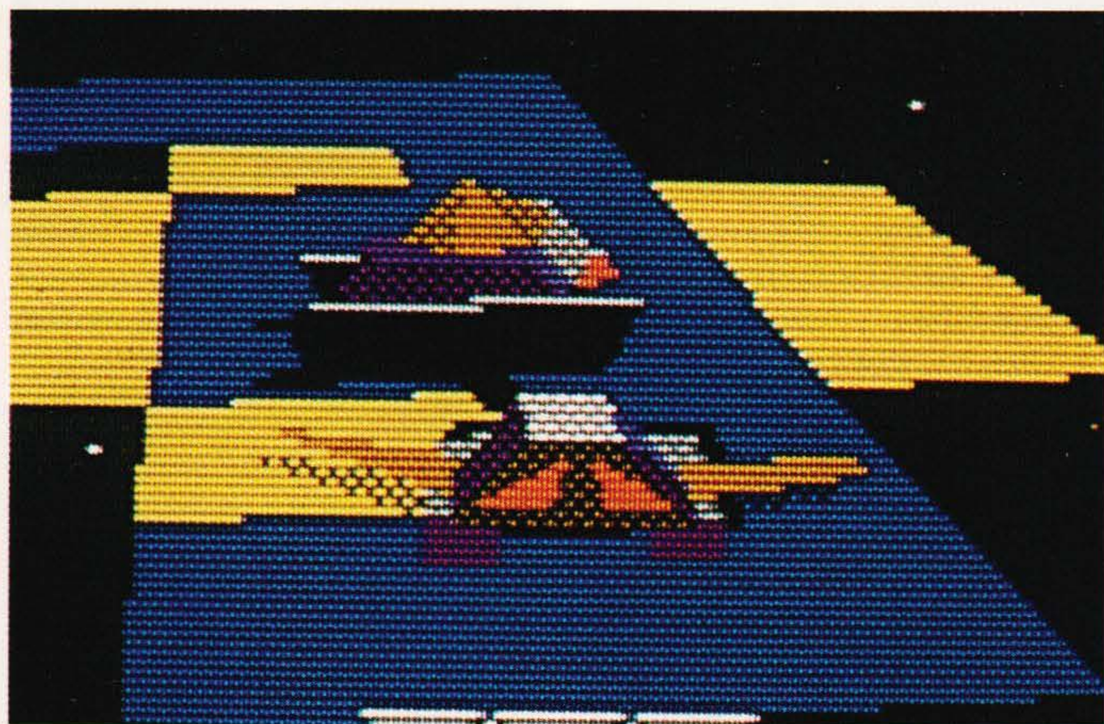
MICROPROSE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Cosa ci vuole per fare un esaltante shoot'em up? Orde di nemici organizzati in pattuglie sempre più corpose, navette spaziali ultrapotenti e sofisticate, una manciata di scenari arcade ed una spruzzatina di effetti speciali con animazioni mozzafiato. Tutto questo lo troviamo allora in Simulcra, ultimo nato in casa Microprose, ma, come vuole la tradizione della software house di Tetbury, con qualcosina in più. L'aspetto tattico e strategico di un combattimento stellare su scala intergalattica viene infatti rivalutato soprattutto grazie ad una impostazione grafica tridimensionale solida, decisamente estranea a questo tipo di prodotti ludici. Lo scenario di guerra del gioco si sviluppa su cinque livelli, ribattezzati come matrici. Ogni matrice costituisce una specie di labirinto da percorrere completamente, ripulendolo da ogni presenza nemica. A complicare le cose, oltre al solito nugolo di mezzi da guerra ostili, simpaticamente resi in tridimensione, contribuisce una fitta rete di barriere elettroniche che ci blocca, molto spesso, il cammino. Non basta però scaraventarle contro una raffica di testate nucleari, ma al contrario è indispensabile distruggere le torri generatrici dei campi di forza, disseminate qua e là in ogni matrice. La difficoltà principale del gioco consiste proprio nel localizzare ognuna di queste installazioni e annientarla. Spesso si dovrà far uso di speciali ali-booster (collezionabili come extra in alcuni momenti del gioco) indispensabili per decollare e raggiungere le porzioni bersaglio del labirinto. Questo particolare optional della nostra navetta è tuttavia limitato in potenza e durata.

Ad ogni nemico distrutto il programma farà apparire uno speciale contenitore a forma di dodecaedro che contiene svariati tipi di bonus, analoghi a quelli dei normali shoot'em up.

Per raccoglierli basterà passarci semplicemente sopra, urtandoli frontalmente.

L'aspetto strategico del game viene supportato dalla necessità di pianificare e mappare ogni nostro spostamento e nella frenetica scoperta di nuovi armi e bonus in grado di garantirci una lunga sopravvivenza all'interno di Simulcra. Fra questi ultimi troviamo le contro misure elettroniche (in grado di deviare un missile lanciatoci contro), un radar (utile per verificare in ogni istante di gioco la nostra posizione e quella dei generatori di barriera), le ali-booster appunto e un sistema di economizzazione dell'energia disponibile. Graficamente parlando Simulcra sposa felicemente ambientazioni alla Stellar 7 o alla Voyager, sviluppando però molto più a fondo la dinamicità delle animazioni con sprite più piccoli, ma sempre ben dettagliati. Simulcra assomiglia molto da vicino al contemporaneo Matrix Marauder, velocizzandone tuttavia il sistema di interazione con una serie di frame e sprite notevolmente più minuti e forse meno dettagliati. La gestibilità affidata quasi esclusivamente al joystick (ci sono infatti i tasti funzione che intervengono per controllare gli accessori bonus) se ne giova di conseguenza, offrendo tutta la dinamica interazione di un vero shoot'em up. Simpatici gli effetti speciali, anche se decisamente già







sentiti. Quest'ultimo aspetto comunque si può tranquillamente tralasciare di fronte a già tanta carica di interesse puramente "strategico" offerta dal game.

Simulcra è dunque una accattivante miscela di azione e strategia capace di intrattenere piacevolmente molti tipi di videogiocatore. Un programma ben fatto, lungo, divertente anche se non molto originale.

Val. Globale: 8

INDIANAPOLIS 500

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Volete portarvi a casa i veri ed entusiasmanti "Giorni di Tuono" firmati da una delle più autorevoli software house? Acquistate Indianapolis 500 allora, nella nuova versione per Amiga, decisamente più giocabile e godibile di quella originaria per IBM PC. Impegnati nella gara automobilistica più dura, estenuante, spettacolare ed impegnativa del mondo, vivrete in prima persona fino a duecento giri di percorso a bordo di un bolide sfrecciante, splendidamente inserito in un microcosmo totalmente tri-di. La velocità di animazione, che si appropria di qualche bit in più a scapito di qualche particolare grafico, rende il sistema di interazione terribilmente realistico e dinamico. Simpatico il commento sonoro che riesce a superare anche le schede più evolute come Roland e Sound Blaster su PC. Divertente anche se un po' ripetitivo. Consigliato ai veri aficionados del volante!

Val. Globale: 8,5

SHADOW OF THE BEAST 2

PSYGNOSYS
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 69.000

Un po' scattosa, ma senza dubbio accattivante e ben realizzata è la versione di Shadow Of The Beast 2 per tutti gli Atari ST. Ne consegue comunque un netto miglioramento grafico sui modelli STE che sfruttano una palette di colori ampliata ed un commento audio stereofonico. La gestione affidata, chiaramente , al joystick si rivela dinamica e perfetta proprio come in un vero arcade. Modesti invece i risultati sui normali ST che comunque riescono ad offrire un piacevole spettacolo visivo unito ad una godibilissima giocabilità. La trama è sempre quella, si tratta di sconfiggere un terribile stregone che minaccia le "terre" del gioco, e per questo vi consigliamo di sfruttare la nostra soluzione esclusiva apparsa nello scorso numero. Se già possedete il primo "episodio" non perdetevi questo degnissimo e complicato seguito, in attesa del terzo e conclusivo capitolo, già annunciato dalla Psygnosys.

Val. Globale: 8





IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000

Inaspettatamente arriva per il PC, in una modesta configurazione, il mega best-seller delle formicone giganti Cinemaware. La tranquilla cittadina di Lizard Breath rivive allora gli orrori di questa mostruosa mutazione genetica, sviluppando thrilling, pathos, tensione e tantissimo divertimento anche su schede VGA (sfruttate purtroppo a soli sedici, penosi colori!), con colonna sonora Sound Blaster o Roland! Si gioca con la tastiera ed, opzionalmente, il mouse o il joystick. Ben quattro sono i dischetti programma (installabili su Hard Disk) che ripropongono su PC tutta la magica atmosfera di questo B-Movie in pixel. Strategia ed azione si fondono in una miscela altamente esplosiva e terrificante che e viene purtroppo penalizzata dalla mancanza di colori. Il comodo accesso all'hard disk velocizza ulteriormente le molte fasi di caricamento, superando le prestazioni di Amiga. Ottima la colonna sonora, peccato per la grafica.

Val. Globale: 6,7

TEST DRIVE II

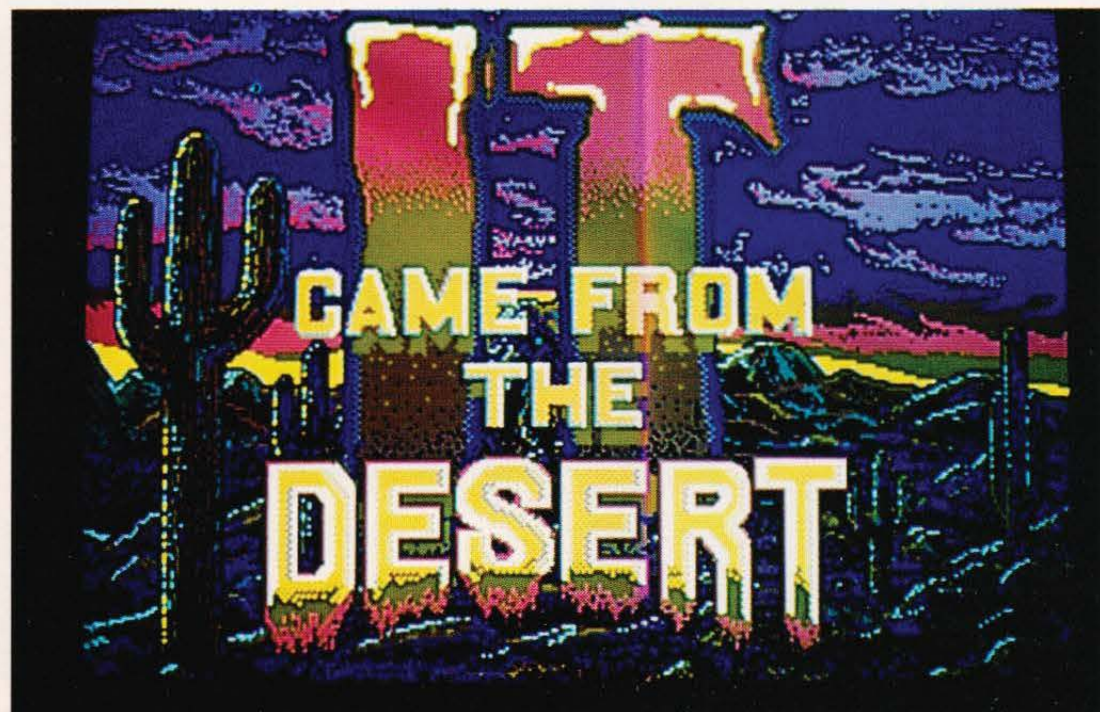
ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: ATARI ST

DISTRIBUITO DA C.T.O.

A grande richiesta, così almeno dice la Accolade, arriva anche per gli elaboratori della famiglia ST il gioco di guida forse più noto al mondo. Non che con questo si tratti del migliore in assoluto, soprattutto perchè il suo sistema di interazione è da sempre abbastanza insolito ed un tantino ostico rispetto a quelli arcade, classici dei vari Out Run, Pole Position, Pit Stop, ecc.

In Test Drive 2: The Duel, ci troviamo ai comandi di una Ferrari F40 o una Porsche 959 impegnati in una corsa contro il tempo od un avversario computerizzato (o umano, via modem). Paesaggi stupendi da visitare, pattuglie di polizia stradale alle calcagna, blocchi stradali, macchie d'olio, strade sdrucciolevoli, traffico intenso, ecc., condiscono fino all'inverosimile questa simulazione. Bella la grafica (identica anche su STE), povero il sonoro. Si gioca con mouse o joystick sfruttando un interazione complessa e lunga da studiare. Presto disponibili anche i molti Scenery Disk.

Val. Globale: 7,7





AVVENTURA NEL CASTELLO

Quando il motore dell'aereo comincia a perdere colpi, indossate il paracadute, e lanciatevi. Atterrando nella piazza d'armi, aprite il portone ed entrate.
Dall'atrio (1), andate nella sala delle colonne (20); esaminando la colonna si otterrà la prima parte di una formula magica: "ID".
Andate nella sala della musica (10), e prendete la cornamusa. Andate nel laboratorio dell'alchimista (6) e suonate la cornamusa. Il volume si aprirà.
Leggendolo, si otterrà una parola magica: "BIGMEOW" (a questo punto si può anche lasciare la cornamusa). Andate nel salone (5) e prendete il gatto. Recatevi poi nella stanza con la scala a chiocciola di Sud.Est (15), tramite gli spalti, e scendete (camera 28). Andando a Nord cunicolo largo, 29), un orco vi blocca la strada.
Pronunciate la frase del laboratorio: "BIGMEOW"; il gatto divora l'orco e poi muore di indigestione.
Proseguite a Nord, nel cunicolo stretto (30), ed andate ad Ovest.
Attraversate il cunicolo lungo, ed andate nel deposito della legna (32).
Qui c'è un nano con un diamante. Salutatelo, e ve lo regalerà. Tornate al piano superiore (non è indispensabile esplorare il resto dei sotterranei), e andate, sempre attraverso gli spalti, nella sala dei trofei (21). Prendete la spada di Sir Crawdolf e osservatela: su di essa sono colpite le parole di un sortilegio; andate in sala da pranzo (9).
Qui prendete la coppa di lattemiele (non bevetelo ora!).
Tornate nel piano inferiore, fino ad arrivare nel lungo cunicolo. Da qui andate a Sud, nella sala del Tesoro.
Aprite il forziere; uscirà il fantasma di Edgar mac Douglas (lo scudiero di Malcolm): bevete subito la coppa di lattemiele, per schiarirvi la voce, e pronunciate il sortilegio: il fantasma tornerà "dal nulla dal quale era venuto".
Prendete il corno di Malcolm IV contenuto nel forziere e lasciate la spada e la coppa vuota. Tornate nella stanza con la scala a chiocciola (15). Andate ad Ovest e proseguite verso Nord: arriverete alla biblioteca.
Aprite il libro; da questo cadrà un foglio di carta bruciacchiato: prendetelo e leggetelo: è la seconda parte della formula magica: pronunciate la parola: "IOTAID" (non il contrario!!), e si aprirà un passaggio verso Ovest. Entrate quindi nella sala del Trono: sedendovi, il Computer vi accennerà ad un cuscino; sollevatelo e troverete un piccolo astuccio di legno.
Apritelo e prendete la pergamena in esso contenuta; è una fondamentale indicazione per uscire dal Labirinto Magico. Tornate nella biblioteca e leggete il libro: è un dizionario di antico gaelico; usatelo pre tradurre la pergamena, che altrimenti non potreste leggere. Ora tornate nell'atrio, sempre attraverso gli spalti e osservate il blasone dipinto sul soffitto: sotto di voi si aprirà una botola e cadrete nelle segrete (27). Prendete un osso e infilatelo nel foro del muro; si aprirà un passaggio verso Ovest.
Entrate (41), prendete la mazza e andate in alto. Vi ritroverete nella stanza con la scala a chiocciola di Sud-Ovest (3). Rompete il diamante con la mazza e prendete la chiave che ne verrà fuori. Lasciate pure la mazza e l'osso e tornate nell'atrio. Salite le scale e spingete la parete; vi ritroverete nel Labirinto Magico. Per Uscire, come diceva la pergamena della sala del Trono, usate il "SENNO": andate cioè a Sud, Est, Nord, Nord, Ovest.
Ora vi trovate nella stanza Segreta. Ora vi trovate nella stanza Segreta. C'è un vecchio orologio a pendolo fermo. Caricatelo con la chiave che avevate ricavato dal diamante; esso riprenderà a funzionare: ora guardatelo finchè non segna mezzanotte in punto. Si aprirà una parete; potrete così salire la scala a chiocciola. Vi ritroverete finalmente sulla torre del Lago di Loch Ness; ma tanto avete il paracadute... (vero!?). Atterrate su uno scoglio; ma non siete soli, c'è nessie: suonate nuovamente il corno e... godetevi il finale.
N.B.
- tenete sempre con voi il paracadute.
- non bevete il whisky, non portate mai il gatto alla coppa di lattemiele.
- esaminate la spada prima di andare nella sala del Tesoro; quando siete lì, pronunciate il sortilegio SUBITO dopo aver bevuto il lattemiele.
- non infilate il braccio nel foro delle segrete, o vi verrà ghigliottinato.
- se per caso, vi perdeste nel labirinto, muovetevi a caso fino ad arrivare all'entrate: da qui, "usate il SENNO"
- per tornare nel castello della Stanza Segreta, spingete la leva e vi ritroverete nel corridoio (22).
Tanti saluti
MARCO E LUCA
TRAVERSO ROMA

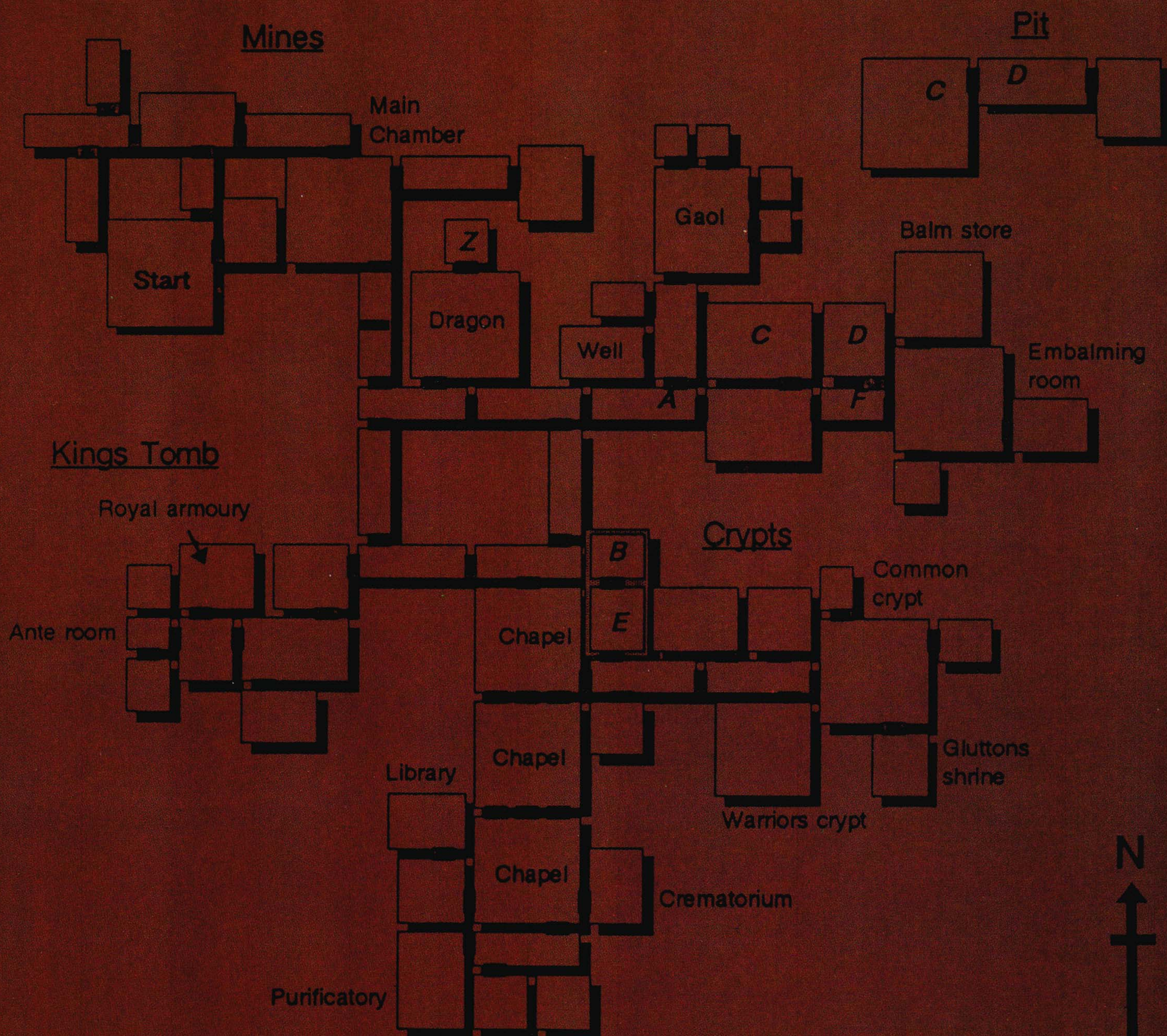
Cadaver

La soluzione del primo livello di Cadaver ci è stata inviata da **MASSIMILIANO PIZZOCARO DI MILANO** che, udite, udite, ci ha solennemente promesso il seguito. Se, tuttavia, volete provare a batterlo sul tempo, compilate quella dei seguenti livelli e speditecela al volo!!!!

CADAVER (IMAGE WORKS, per tutte le versioni):
Ecco la soluzione del primo livello:
1) COLLECT Pickaxe, Coin, Diary, EXIT Via North, Door.
2) PULL Lever, EXIT via North, Door.
3) COLLECT Sack Of Stones, Exit West.
4) KILL Creature, COLLECT Charm, Exit South.
5) COLLECT Runic Stone, KILL Spider, EXIT North.
6) EXIT North
7) MOVE Sacks, COLLECT Green Gem, KILL Worm, EXIT South.
8) EXIT East, EXIT East, EXIT South.
9) COLLECT Rope, KILL Worm, EXIT East, EXIT East.
10) COLLECT Key, RETURN alla partenza
11) EXIT East, PULL Lever, OPEN Chest.
12) RETURN alla stanza principale, KILL o AVOID Worm, EXIT South
13) THROW Pickaxe al muro (fino a che sarà distrutto), EXIT South.
14) SEARCH Skeleton, EXIT East.
15) USE Buttons, Combination: 1,4,3,2 (quello più a sinistra è l'1). Distruggete il Drago, EXIT East.
16) Siete ora al punto A - EXIT North, EXIT West (nel pozzo).
17) TAKE Key (nascosta sotto le ossa), BEWARE Sea Monster, EXIT East.
18) EXIT West (nel magazzino), OPEN Chest, COLLECT Coin, Chicken, Bread, EXIT West, EXIT North (nella prigione).
19) COLLECT Coin (sul tavolo), USE Key (nella serratura sul muro ad ovest), EXIT North (nella cella 1), EXIT South, KILL Monster, EXIT North (nella cella 2), GIVE all'uomo del cibo in cambio di informazioni, EXIT South.
20) EXIT East (nella cella 3), EXIT West.
21) Exit East (nella cella 4), COLLECT Key, EXIT West.
22) Ritornate al punto A, EXIT East.
23) COLLECT Green Gem, PRESS Buttons (nel muro) per alzare il coperchio della fossa nel magazzino, READ Book, EXIT North (nel magazzino).
24) DROP Rope (Giù nel buco), WALK (sopra il buco, per cadere nella fossa).
25) OPEN Rat (trovate una chiave per la porta ad est), COLLECT l'altra chiave (sul pavimento), OPEN Chest, COLLECT Urn, EXIT East.
26) EXIT East (nella stanza piccola), COLLECT Green Gems, RETURN alla stanza principale della fossa.
27) THROW tutte e sei le gemme nel lago grande per teletrasportarvi al punto B. Se non avete sei gemme RETURN al passaggio di connessione (attraverso la porta ad est), MAKE un pila di pieetre (o di altri oggetti inutili), JUMP in alto (per raggiungere la catena appesa al soffitto).
28) Eccovi al punto B. Ciò è un po' caotico perchè quando passate dalla porta E venite etrasportati al punto F. Entrambe le vie per lasciare la fossa vi riconducono al punto F. EXIT East, nella stanza d'imbalsamazione.
29) SEARCH Skeleton, COLLECT Key, fate attenzione a non toccare i corpi per non disturbare i mostri, EXIT North (nel magazzino).
30) Sulla sporgenza di pietra si trovano quattro pozioni: Cure Potion, Shot Shield, Stamina (con la croce rossa) e Poison.
31) COLLECT e CONSUME qualsiasi pozione. La chiave sul pavimento serve per la serratura nel muro ad ovest. RIvelerà tre ragni anche se non è indispensabile. RETURN alla stanza d'imbalsamazione, EXIT East (nel Purificatorio).
32) COLLECT Learn Potion, Spell, Giant Jump Potion (frogskin), RETURN alla sala d'imbalsamazione.
33) Il magazzino Offal (a sud) non contiene nulla di valore.
34) RETURN al corridoio con la serie di bottoni (W, W, W, W), EXIT South, KILL il cervello rimbalzante (usate le pietre), INSERT SKeleton Key nella serratura, EXIT South.
35) EXIT West, EXIT West (nella stanza funebre), KILL il cervello rimbalzante (dovrebbe essere addormentato, quindi facilissimo da eliminare), COLLECT Holy Water, Flasks, Charm, EXIT South.
36) KILL il cervello rimbalzante (non dorme questo, sigh!), COLLECT KEY (lasciata dal cervello), EXIT West (non prendete la corona: è un falso!).
37) EXIT North (nell'armeria), COLLECT Bronze Armour, Sword, Red-striped Shield, Bronze Helmet, EXIT South (nell'anticamera).
38) PRESS Button (sul muro) per arrivare alla stanza segreta del tesoro, COLLECT Crown, Coins, Charm, PULL Lever.
39) Eccovi di nuovo nell'anticamera, EXIT South, OPEN Chest (usate la chiave del cervello), COLLECT Joint Of Meat (la carne), Coin.
40) RETURN alla stanza funebre, EXIT East (nel passaggio), EXIT East, EXIT South. Vi dovreste trovare nella prima sala della cappella. Ci sono due insetti che mordono, se li toccate, e sputano veleno. KILL o AVOID gli insetti, JUMP sulle fiamme nel braciere (per spegnerle): si aprirà così la porta ad est. Exit East (nella Way Of Death).
41) EXIT east, EXIT East (nella cripta comune), COLLECT Key (sull'altare - si rivela quando l'urna viene rotta), PUSH le quattro pietre giù dall'altare (per scoprire una Cure Potion), COLLECT Potion, PUSH le due rimanenti urne giù dal masso per rivelare l'incantesimo Dispel Trap ed il Canister Of Experience (apritelo per ottenere esperienza), EXIT East, nel sepolcro.
42) COLLECT Money, l'altro sacchetto di pietre, RETURN alla cripta comune.
43) EXIT South (nel sepolcro di Glutton), THROW o DROP il Joint Of Meat (sul sepolcro per ottenere una super fast potion), COLLECT Potion, RETURN alla cripta comune, EXIT West (nel passaggio).
44) EXIT North (nella cripta minore); sotto le pietre c'è un Runic Stone (spell), EXIT South, EXIT North (nella cripta del prete), SEARCH la grossa urna (rivelando il Charm ed un Worm), COLLECT Charm, EXIT South, EXIT South (nella cripta del guerriero).
45) DROP Gold, Funerary Coin sulla tomba di Kazah, COLLECT Potion (si tratta di uno scudo per il fuoco), conservatelo per affrontare il drago. EXIT North.
46) EXIT West, EXIT South, COLLECT Key, EXIT North, EXIT North (nella cripta del Lord), EXIT North, CAST DIspel Trap Spell (sul

Chest), OPEN Chest, COLLECT Charm, COLLECT Urn
47) RETURN alla prima stanza della cappella, EXIT South (nella parte successiva della cappella), KILL o AVOID gli insetti, DROP Urn Of Lord Carolus (Sull'altare omonimo), COLLECT SPELL (è sconosciuto: conservatelo per lo scontro con il drago), EXIT South (nel santuario interno), EXIT West (nel crematorio), PLACE Urn Of Ragner The Chief Alchemist (sul pietrone appropriato), COLLECT Flask Of Blood, RETURN al santuario interno.
48) DROP Flask Of Blood (sull'altare alto), COLLECT Key, Spell (Read Magic), USE Key (nella serratura del muro ad ovest), EXIT West.
49) CAST Dispel Trap SPell (sul Chest), OPEN Chest, COLLECT Runic Stone (Read Language), EXIT North (nella libreria), COLLECT Spell (map), RETURN al santuario interno.
50) DROP Unknown Spell, CAST Read Magic sull'Unknown Spell, EXIT South, EXIT West (nel purificatorio).
51) DROP una Flask di Holy Water (nel pentolone), DRINK dal pentolone per teletrasportarvi alla camera segreta del tesoro, PULL Lever, COLLECT Reward, PULL Lever (ciò vi permette di tornare alla camera adiacente al purificatorio). Ripetete questo procedimento fino ad esaurire le fiaschette di acqua santa (massimo tre).
52) Ottenuto il Massacre Spell, la pozione Fire Shield e la corona del re siete pronti per affrontare il drago. RETURN al passaggio (quello con la serie dei quattro bottoni), se non li avete ancora premuti, fatelo in quest'ordine: 1,4,3,2. Exit West, EXIT North (nella stanza del drago).
53) DRINK Fire Shield Potion (per proteggervi dalle fiammate del mostro), HOLD Massacre Spell (premete il fire per attivarlo) ed il drago esploderà. PRESS Button sul muro, EXIT North, PULL Lever. Arriverete così al livello 2.

CADAVER - LEVEL 1



I Cavalieri del Tempio

ROLEGAME
PREZZO: LIT. 38.000

Rolegame: una prestigiosa collana di giochi di ruolo, la novità che in tutto il mondo sta rivoluzionando il settore dei giochi intelligenti. I libri della collana Rolegame, cui appartiene questo nuovo I Cavalieri Del Tempio, soddisfano contemporaneamente due diverse esigenze: il gusto dell'avventura fantastica ed il piacere di riunirsi con gli amici per una serata di gioco.

ROLEGAME, QUESTO SCONOSCIUTO

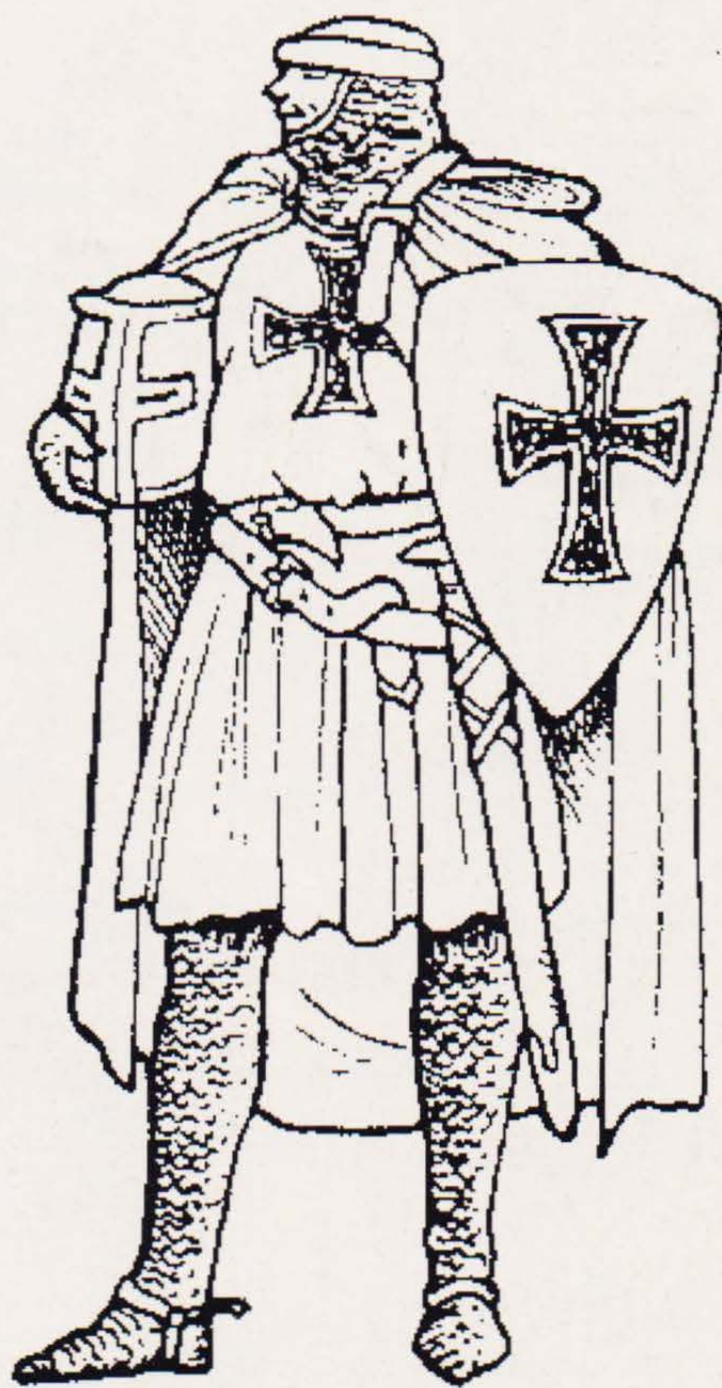
Il Rolegame funziona in questo modo: in ogni gruppo è necessario un Master (o Narratore), il quale deve leggere il libro prima che il gioco abbia inizio. Quando il Master ha imparato le regole ed il sistema di gioco, riunisce un gruppo di partecipanti ed espone brevemente le nozioni di base ed il contesto della vicenda; a questo punto ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio a scelta e l'avventura ha inizio.
A differenza dei normali giochi da tavolo, qui non c'è limite alla libertà d'immaginazione: i partecipanti inventano e raccontano una storia avventurosa a loro piacimento, arricchendola di colpi di scena, decidendo la condotta da tenere, stringendo alleanze, esercitando a seconda dei casi l'intelligenza, l'audacia e la forza. Il fascino del Rolegame è proprio questo: ogni giocatore si immedesima nella storia come se fosse vera e tende a pensare e ad agire come se si trovasse veramente nelle vesti del suo personaggio.

UN'EDIZIONE MEDIEVALE DEL ROLEGAME

Uno dei sogni del giocatore è quello di poter incidere sulla storia, modificandone il corso degli avvenimenti. Con il gioco di ruolo storico I Cavalieri Del Tempio ciò è virtualmente possibile: voi siete gli Iniziati e dovrete perciò perseguire il raggiungimento di uno specifico Disegno Finale, contro le oscure forze del Male che insidieranno il vostro operato, la vostra persona e la vostra salute mentale.
Questo non è un libro di storia anche se potrebbe esserlo. I Cavalieri Del Tempio è infatti un gioco di nuova concezione che consente di interagire con la storia, nell'ambito di un'avventura fantastica. Tuttavia non si tratta del solito gioco di ruolo: naturalmente anche qui c'è il Master (ribattezzato Gran Maestro) e ci sono i partecipanti (anch'essi ridenominati come Iniziati), tuttavia l'ambientazione e lo scenario non sono rispondono ai classici canoni delle lande desolate dell'universo prettamente fantasy. Ci ritroviamo infatti nel medioevo, rivisitando le epiche gesta di Riccardo Cuor Di Leone o del Feroce Saladino; inoltre potremo scoprire i misteri che si celano nei conventi e nelle abbazie, dove tengono le loro adunanze le sette segrete che si propongono di realizzare un particolare "Disegno Celeste". In questo modo, giocando con la storia potremo anche modificarla.

COME SI GIOCA

Il libro contiene le Regole Introduttive, la storia, le modalità di accesso al Tempio, la creazione dei personaggi, le varie modalità di combattimento, un'ampia e completa descrizione delle armi dell'epoca, un glossario, un'avventura introduttiva ed una già pronta. Il termina "partita" si rivela, in questa occasione, decisamente improprio. Forse sarebbe meglio dire "seduta"; il gioco infatti si svolge con i partecipanti seduti intorno ad un tavolo dove le azioni vengono narrate e simulate con il semplice ausilio di un lancio di dadi. Il Master si dispone a capotavola con, a portata di mano, il libro delle regole, i dadi, un foglio per appunti, la matita, eventuali mappe e disegni relativi, nonchè l'Avventura, ovvero il canovaccio della storia che si appresta a far vivere ai giocatori. Questi ultimi adottano le rispettive schede-personaggio, proposte negli schemi base indicativi alla fine del libro. I Cavalieri Del Tempio permette infine, ai giocatori più esperti e già amanti di questo genere, l'impiego di miniature che aiutano a rappresentare più realisticamente le varie situazioni descritte dal gioco. Le azioni più rilevanti, quelle che comportano un'abilità particolare del protagonista, vengono compiute dal giocatore confrontando le caratteristiche del proprio personaggio con le situazioni cui esso va incontro. La riuscita o il fallimento di un'azione sono determinati in parte dalle scelte compiute dal giocatore e in parte dal caso. Tutto questo viene "simulato" con il lancio di un dado (ce ne vogliono 6 del tipo classico a sei facce).



STORIA, LEGGENDA, MAGIA

Nei Cavalieri Del Tempio non manca un pizzico di esoterismo che sposa felicemente alla storia vera e propria un pizzico di folklore, magia e spiritualismo che rendono ancor più accattivante l'avventura, sviluppandone decine e decine di differenti maturazioni. I Cavalieri Del Tempio è un Rolegame particolarmente adatto anche ai chi non se ne intende e, allo stesso tempo, desidera affacciarsi a questo nuovo mondo di intrattenimento, evitando penose elucubrazioni su manuale.
In ultima analisi possiamo inserire tranquillamente questo nuovo prodotto in una dimensione pseudo-didattica, grazie ai contenuti storici e culturali, rigorosamente reali, dei quali il giocatore può automaticamente entrare in possesso durante ogni seduta.

I CAVALIERI DEL TEMPIO E' DISPONIBILE PRESSO PERGIOCO, MI



Il negozio PERGIOCO è in via San Prospero 1, Milano.
Vendita per corrispondenza: telefonate ai numeri 02 /874580-874593
dalle 10 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30.

Hanno collaborato ai trucchi di questo numero:
Raffaele Summa (AV), Giorgio Alfieri (NA), Francesco Riboldi (AO), Elisabetta Caminati (CO).

WONDERBOY (Activision, per CBM64/128):
Arrivando a Barney basta salire sulla nuvoletta e saltare a destra sui tetti; andate poi in fondo, scendete sui tetti e andate a sinistra: i cuoricini saranno infiniti!

ARKANOID (Imagine, per CBM64/128):
Giocate in due; quando il secondo partecipante raggiungerà i 20.000 punti otterrà automaticamente ben 87 cannoncini (non alla crema purtroppo!!)

TURRICAN (Rainbow Arts, per CBM64/128):
Caricate normalmente il gioco, tenete premuto il tasto pausa (CTRL).
Tenete premuto anche il tasto di fuoco.
Utilizzate allora lo stick per spostarvi verso livelli meno popolati dagli alieni, a vostro completo piacimento.
Per eliminare i guardiani di fine livello, rilasciate il tasto di pausa e premete Fire per continuare normalmente.
Una volta sconfitto il nemico riattivate il cheat mode di prima per ricominciare a barare!

GAUNTLET (US GOLD, per CBM64/128):
Giocate in due; quando il vostro personaggio sta quasi per morire iniziate un combattimento a mani nude con la morte.
Proprio prima di morire iniziate a sparare e continuate a fare ciò fino a quando sarete defunti.
Ricomincerete a giocare con 9999 punti health! Ciò vi potrebbe immobilizzare per un secondo o due, ma sparando ad intervalli regolari potrete sbloccarvi.

XENON 2 (Image Works, per Atari ST):
Al livello due fatevi uccidere non appena avrete eliminato il mostro di metà livello e scoprirete...!

KING'S QUEST 4 (Sierra, per Atari ST):
Se guardate la directory del disco troverete un numero di file denominati KQ456 con vari suffissi.
Sono dei file dati che contengono i dettagli di ogni oggetto compreso nel gioco. Cliccate su ognuno di questi file e leggeteli come se fossero blocchi di testo.

ADVENTURE SIERRA (Sierra, per Atari ST):
Il seguente trucco funziona per: Space Quest 1-2, King's Quest 1-3, Leisure Suit Larry 1, Police Quest 1.
Premete ALT e D per attivare una modalità speciale dell'avventura;
Dopo che verrà mostrato il numero di versione, digitate "tp" per raggiungere qualsiasi stanza vorrete, o digitate "get all" ed un numero per ottenere qualsiasi oggetto.

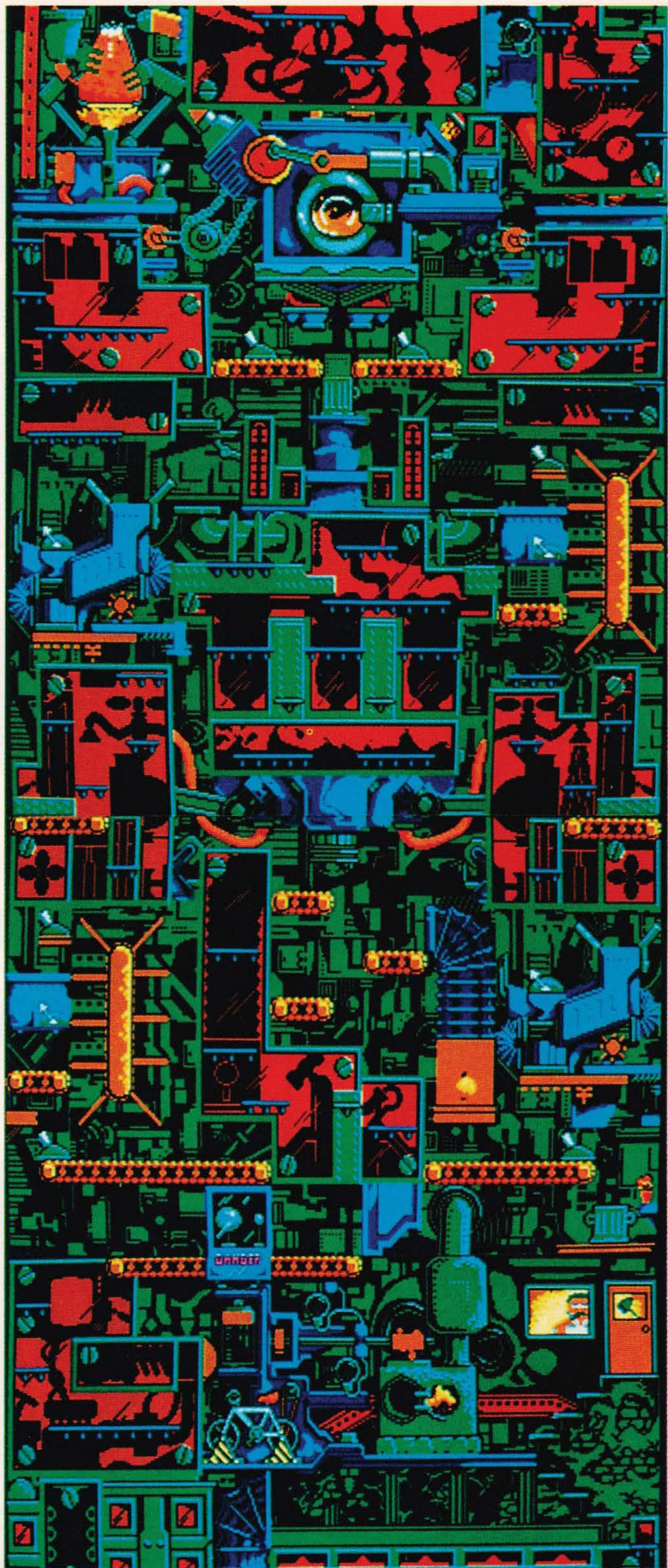
VIRUS (Firebird, per Atari ST):
Iniziate a giocare, premete Enter, O, Enter e P in questa esatta sequenza. Cuccatevi vite e missili extra premendo poi il tasto M.

GHOSTBUSTER 2 (Activision, per Atari ST):
Quando appare il logo Activision tenete premuti i tasti CTRL, S, U e ALT. A questo punto, una volta iniziato il gioco, la fune non si romperà ed avrete slime infiniti.
Nel secondo livello avrete invece coraggio infinito.

POPULOUS (Electronic Arts, per Atari ST):
Utilizzate la speciale password REIDQLUAZ per giocare immediatamente con l'ultimo mondo.

THE BARD'S TALE (Electronic Arts, per Atari ST):
Per entrare nella torre di Kylearan andate al livello 3 del castello di Harkyn ed attaccate la statuetta 1N, 21E.
Prima però dovete collezionare l'occhio del Mad God dal livello tre delle catacombe che sono localizzate a 19N 20E.
Per entrare nella torre di Mangar andate al livello 3 delle fogne dove troverete una scala che sale proprio fin qui.
Prima di salirla, collezionate la onyx key dalla torre di Kylearan a 13N 17E.

PACLAND (Grandslam, per Atari ST):
Proprio prima di raggiungere il cartello del Break Time saltate per un bonus supplementare.



Il primo livello completo di Night Shift

MIDWINTER (Microprose, per Atari ST):
La maniera più facile di risolvere il gioco consiste ne portarsi al più presto possibile nella località di Shining Hollow e farla saltar per aria con la dinamite.
Se vi sembra troppo facile, provate allora a distruggere anche tre stazioni radio per reclutare tutti gli addetti.
Le persone più valide da reclutare è Virginia Caygill (grande sciatrice), Franco Grazzini (abilissimo con il deltaplano), Amelia Randlers (eccellente reclutatore), Karl Rudinski e John Stark.Il miglior veicolo con cui spostarsi è lo Snow Wolf. Se vi trovate a dover attraversare un territorio occupato dal nemico, portate con voi un infermiere o un dottore per farvi curare le eventuali ferite, pressochè impossibili da evitare.



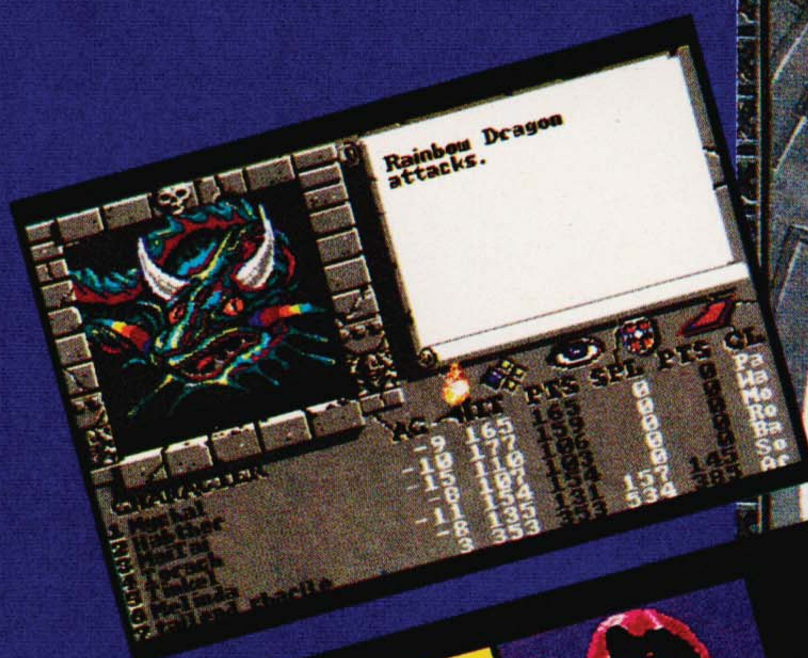




Disponibili per PC
Istruzioni in italiano









C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418